PC MANIA®

БРОЙ 3 (10), МАРТ '99

48 страници
3 900 лв. с диск
1 500 лв. без диск

QUEST for GLORY V
DRAGON FIRE

НАЙ-ГОЛЯМАТА МРЕЖА

ЗА GAME ON-LINE
В СВЕТА!

Вече можете да играете в мрежа без да излизате от къщи!

9$ за цял месец! - само за София, засега...

ул. Люлин планина №16
(до Скобелев №40)
тел. 51-36-08

Топлофикация вдига цените, ние не!

	без диск	с диск	
3 бр. -	4 500	11 700	
6 бр. -	9 000	23 400	
12 бр. -	18 000	~~46 800~~	42 000

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер! А един от нашите абонати ще спечели RIVA TNT от специалната томбола на списанието, която ще се проведе на 31 март 1999!

Как да се абонираме:

- С пощенски запис на адрес София 1505, ул. Кутловица №53, вх. Б, ап. 1 на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията. Справки на телефон 87 47 19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София:	Площад "Славейков", масите на "Плиска"
Пловдив:	ул. "Д-р Вълкович" №4, масите на Главната
Варна:	ул. "Прага" №3 /срещу книжния пазар/
	ул. "Иван Аксаков" №31 /срещу МУ/

PC MANIA
VOL IX
GAMES:Commandos Mission Pack, Links LS 99,
Imperialism 2 , Close Combat III Recoil, TOCA 2
PROGRAMS:ACDSee 2.4, CuteFTP 2.8

КАКВО ИМА НА ДИСКА

ИГРИ

Commandos Mission Pack
Links LS 99
Imperialism 2
Close Combat III: The Russian Front
Quest for Glory 5: Dragonfire
RollerCoaster Tycoon
Recoil
TOCA 2
Gruntz
Turok 2: Seeds of Evil
Top Gun: Hornet's Nest

ПОЛЕЗНИ ПРОГРАМИ

Dirty Little Helper - 2000 cheats, solutions, trainers за всички по-известни игри
EasyClean 32 3.0 - Uninstaller
Cool Mouse 98 3.0 - Дава допълнителни възможности на мишката
ACDSee 2.4
CuteFTP 2.8 - Нова версия на най-известния ftp client
4-Net 2.1 - Дава подробна информация за вашата интернет връзка(скорост, ping, finger...)
Music Label 99 5.02 - каталог за вашата аудио колекция
MagicSpell 1.0 - ако ви е омръзнало да си четете съобщенията в ICQ...
Year 2000 Checker 1.03 - двехилядната година наближава :))
Drag and View 95 4.5 - отваря файлове с най-различни разширения
WindowBlinds - сменете бутоните, менютата и десктопа на вашия Windows.
DirectX 6.1
Powertweak 1.03 - оптимизира производителността на компютъра
AI Picture Utility 3.0 - Image viewer
Spinner Plus 1.5.11 -софтуер за Spinner.com (Интернет радио със 100 различни канала за всякакви стилове музика)
Speak 1.8.20 - стига четене :)
KALI 95 1.62 - най-голямата мрежа за игри в света
WinDAC 1.47 - сваля аудио от CD
Hackman 3.21 - hex редактор и disassembler
Magic Folders 98.10 - крие файлове и директории
NetSketch 2.3 - Web дизайнер
CWebMail 2.5 - Улеснява достъпа до вашите Hotmail или Yahoo поща

Най-новите драйвери за всички по-известни аудио, видео карти и 3D ускорители
(в директория DRIVERS)

В дирекория WIN31DOS - няколко игрички за Windows 3.11 и DOS и един DOS браузър за интернет.

В диреторията UPDATES - последните ъпдейти + нови коли за Need for Speed 3 и една изненада за феновете на StarCraft.

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania
СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА
НОВАТА ЛИНИЯ
С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА

CHSL - БЪЛГАРИЯ

София, ул. Парчевич № 38
тел.:980 59 40, 981 76 13
минимално количество 500 бр.

PC MANIA®

Екип

Борис Табов

Автори

Генко Велев
Никола Дърпатов
Никола Икономов
Морган Кроу
Владислав Маринов
Момчил Милев
Ник Мортимър
Боян Спасов

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Стела Наварро
Елица Тодорова

Художник на корицата

Ян Заревски

Реклама и маркетинг
Петър Табов
Невена Личева
Велчо Стефанов
email: klienti@usa.net
тел: (02) 87 47 19
44 91 38

Цветоотделяне и експонация

Студио PC Mania

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Дискът е произведен от

CHSL България

ИГРИ

Baldur's Gate	06
Turok 2	10
Quest for Glory 5: Dragon Fire	12
Powerslide	16
Gangsters	18
Return to Krondor	21
Sim City 3000	28
Worms	30
Sid Meier's Alpha Centauri	32
Anno 1602	34
Top Gun	38
Cow`Hunter	40
Septera	41

СОЛЮШЪН

Grim Fandango	22

РЕТРО

Return to Krondor	37

ИНТЕРНЕТ

Интернет остава заложник на държавата	42

ХАРДУЕР

Геймърският компютър за 1999 г.	44

СООФТУЕР

MagicSpell for ICQ	46

Координати

PC MANIA®

Телефон: (02) 87 47 19
E-mail: pc-mania@iname.com
Адрес: ул. "Стефан Караджа" № 5, София

NEWS

Здравейте приятели,

в ръцете си държите десетия юбилеен брой на PC MANIA. Както е прието за такива празнични поводи, сме ви подготвили най-различни приятни изненади :-) Най-важната е, че от следващия месец списанието започва да излиза на **64 СТРАНИЦИ БЕЗ ПРОМЯНА В ЦЕНАТА!** Благодарение на вас PC Mania само за 10 месеца достигна рекордния за българския пазар на компютърни списания тираж от 10 000 броя. От следващия брой ви предлагаме 16 допълнителни страници на досегашната цена, на които ще продължавате да намирате **САМО АВТОРСКИ МАТЕРИАЛИ,** защото, както сте забелязали, ние нямаме навика да пишем статии по Интернет без да сме виждали игрите или хардуера, за които става дума. На тях естествено, освен още повече статии за игри, ще има един куп нови рубрики, сред които и вашите читателски писма. Така че пишете!

Другата голяма новина е, че PC Mania се сдоби и със своя неофициална страница в Интернет. На нея ще можете да намерите актуална информация от редакцията и част от материалите от най-новия брой. Тя е изготвена от нашите читатели Борис Христов (Sprite) и Николай Начев (Santah) и можете да я намерите на адрес **www.pcmania.cjb.net.** Не искаме да пропуснем да благодарим на Dexter, Bil, Tobyman, Droid, Blok, Summer_Br и всички останали, които помогнаха IRC каналът #pcmania в Efnet да стане едно от местата в Интернет, където винаги ходим с удоволствие.

Екипът на PC Mania

3D Realms обявиха системните изисквания на Duke Nukem 4ever

Шефът на 3D Realms George Broussard даде специално интервю за 3D Gaming Net, в което разкри някои подробности за дългоочаквания екшън Duke Nukem 4ever. Най-любопитният детайл в интервюто е въпросът за системните изисквания на играта. Според Broussard минималната система ще бъде "Pentium II 266 с Voodoo 2 или по-добър 3D-ускорител". Относно датата на излизането на Duke шефът на 3D Realms изрично подчерта, че това едва ли ще стане скоро, защото авторите в никакъв случай не искат да пускат на пазара продукт, който няма да се хареса на феновете на Duke.

"UNREAL TOURNAMENT" И "RETURN TO NA PALI" ПРЕЗ МАРТ

Epic Megagames обясниха, че през март ще зарадват феновете на Unreal с цели две нови игри. Unreal Tournament ще бъде насочена предимно към мрежовата игра и освен multiplayer ще предлага и сериозно подобрен botmatch. Според главния програмист на Unreal Tim Sweeny екипът на Unreal Tournament е успял да отстрани всички проблеми в мрежовата игра на Unreal. "Return to Na Pali" пък ще бъде mission pack към оригиналния Unreal. В него ще се съдържат над 20 нови single player нива и около 10 deathmatch карти. Повече подробности за двете игри очаквайте в следващия брой на PC Mania.

10 000 безплатни PC-та

Безплатно е сиренето само в мишеловките – твърди една стара поговорка. Не, безплатни са и ПЕРСОНАЛНИТЕ КОМПЮТРИ – обявява компанията Free-PC, като планира да раздаде 10 000 персонални компютъра модел Compaq Presario Internet. Получилите безплатни PC-та ще трябва винаги при включен компютър да наблюдават тесни ивици с рекламни съобщения по краищата на монитора. Рекламната кампания ще се проведе през второто тримесечие на 1999 година, а ето и какво точно ще получат късметлиите: 333 MHz процесор, 32 MB RAM, 4 GB HD, от които обаче само 2 GB ще може да се използват от потребителите – останалите 2 GB ще съдържат рекламните съобщения (и твърдият диск ще бъде хардуерно защитен от преформатиране), 15" монитор, инсталиран Win'98, CD-ROM, 33.6 kB модем плюс безплатен account за Интернет и безплатен e-mail. На опашката съм! – ни изпрати съвсем кратко съобщение Ник Мортимер.

Кое рали ще измести Need For Speed III?

Electronic Arts са категорични – единствено Need For Speed: High Stakes!!! Програмистите обещават тържествено и божествено да завършат адаптацията на играта от платформа PlayStation за PC до края на тази година. За съжаление не е известно какви ще са системните изисквания за играта... "Пригответе си доларчета за upgrade" – е съветът на Ник Мортимър!

По-ниски цени на процесорите Celeron

Intel Corp. обяви намерението си да намали цените с от 10 до 20 $ за различните модели с цел да привлече част от клиентите на AMD. До 1-ви април има още време, така че вероятно това ще се окаже истина – така смята Ник Мортимър от братска Калифорния. Направете си добре сметката – може би една-две седмици изчакване ще ви донесе неочаквана, но приятна икономия, ако сте решили да си купувате компютър.

Филм по Wing Commander

Кое се е появило по-напред – яйцето или кокошката? В света на компютърните игри обикновено първо се появява филма, а после по него някой тарикат прави и игра; с Wing Commander изглежда обаче ще стане точно обратното – компанията 20th Century Fox е подготвила мартенски подарък на феновете на поредицата! На 12-ти март в огромен брой кинотеатри в Щатите ще започнат прожекциите на едноименния филм. Сюжетът ще се върти около приключенията на Space Pilot Christopher Blair – единствената надежда на човечеството да отблъсне нашествието на извънземните.

TOP 10 USA

and the winner is...

1. **Sim City 3000**
2. Cabela's Big Game Hunter 2
3. Baldur's Gate
4. Deer Hunter 2
5. Starcraft: Brood War
6. Microsoft Combat flight Simulator
7. Microsoft Flight Simulator
8. Half-Life
9. Deer Avenger
10. Age of Empires

Ник Мортимър покрусен отказва коментар.

50% от US-домакинствата притежават PC

Към края на 1998, твърди компанията за пазарни проучвания Dataquest. В края на 1997 година цифрата е била 47%, а през 1995 година – само 27%. Към това съобщение Ник Мортимер е прикрепил бележка – "В тези проценти не са включени и бабините 286-ци".

Voodoo 3 само от STB

В края на миналия месец 3Dfx Interactive купиха STB, които са един от най-големите производители на видеокарти в света. Основният резултат от тази сделка е, че карти с новия чип Voodoo 3, който се очаква да бъде представен официално в края на март, ще се предлагат само от STB. По този начин гигантите Creative, Diamond Multimedia и тайванските производители ще бъдат отрязани от Voodoo 3 и цените на новите карти едва ли ще паднат толкова бързо, както това се случи при Voodoo 2. За сега 3Dfx и STB твърдят, че картите с Voodoo 3 ще струват между 129$ и 249$ в зависимост от екстрите на отделните модели.

Dirty Little Helper съдържа вече над 2000 чийта

Най-новата версия на популярната програма за чийтове Dirty Little Helper прескочи магическата граница от 2000 чийта. Така програмата окончателно се утвърди като най-голямата база данни за чиийтове в света. Естествено на диска към настоящия брой на списанието отново ще можете да намерите пълната версия на Dirty Little Helper.

Първият KALI-сървър в България вече работи

От средата на м. февруари всичката техника и софтуера на KALI са налице, монтирани и изпробвани. В залата на PC Mania на ул. "Люлин планина" N 16 (на ъгъла с бул. "Скобелев" 40) е включена демонстрационна линия, която е на разположение на интересуващите се всеки ден след 14.00 часа без понеделник и сряда. На същия адрес ще се правят и абонаментите за ползване на сървъра – напомняме, че цената е само 9$ месечно – сумата действително не е голяма, като се има предвид, че срещу нея геймърите от София ще могат най-сетне да играят в мрежа с приятели или просто с други абонати на PC MANIA и на KALI NET от домашните си PC-та (или от служебните, разбира се) практически всяка желана игра. Разбира се тук влизат и всички хитови заглавия като Brood War, Quake II, Need for Speed III или Carmageddon II. Тези от вас, които искат да научат повече подробности, могат да се обадят на тел. 51-36-08 или да дойдат на място на ул. "Люлин планина" 16. Информация може да се получи и като пратите e-mail на pc-mania@iname.com.

TOP 10 – България

1. **Brood War**
2. Heretic II
3. Need for Speed III
4. FIFA 99
5. Baldur's Gate
6. Quest for Glory V: Dragon Fire
7. Turok II: Seeds of Evil
8. Alpha Centauri
9. Motocross Madness
10. Grim Fandango

Brood War продължава да бъде на първо място! Безапелационно за място в десятката се събориха и Baldur's Gate, както и Quest for Glory V: Dragon Fire. Alpha Centauri на Sid Meier също предизвика голям интерес въпреки не особено блестящата си графика – все пак добрата стратегия си остава нещо интересно. Моята лична препоръка за следващия месец – всички любители на Caesar III и на Colonization (отпреди няколко години) да обърнат специално внимание на ANNO 1602: Creation of New World. А в областта на екшъните – верните фенове на Quake II едва ли ще се отметнат от предпочитанието си, но въпреки това нека да заделят повече време и на Turok II: Seeds of Evil – няма да съжаляват.

Вече съм убеден, че е време да започнете да давате гласовете си за две класации всеки месец – една както досега, и друга – TOP 5 – само за multiplayer игри. И наистина Brood War и Quake II продължават да бъдат сред най-предпочитаните игри в мрежа – но кога за последен път сте играли single Quake? Съдейки по досегашната ви поща, февруарската

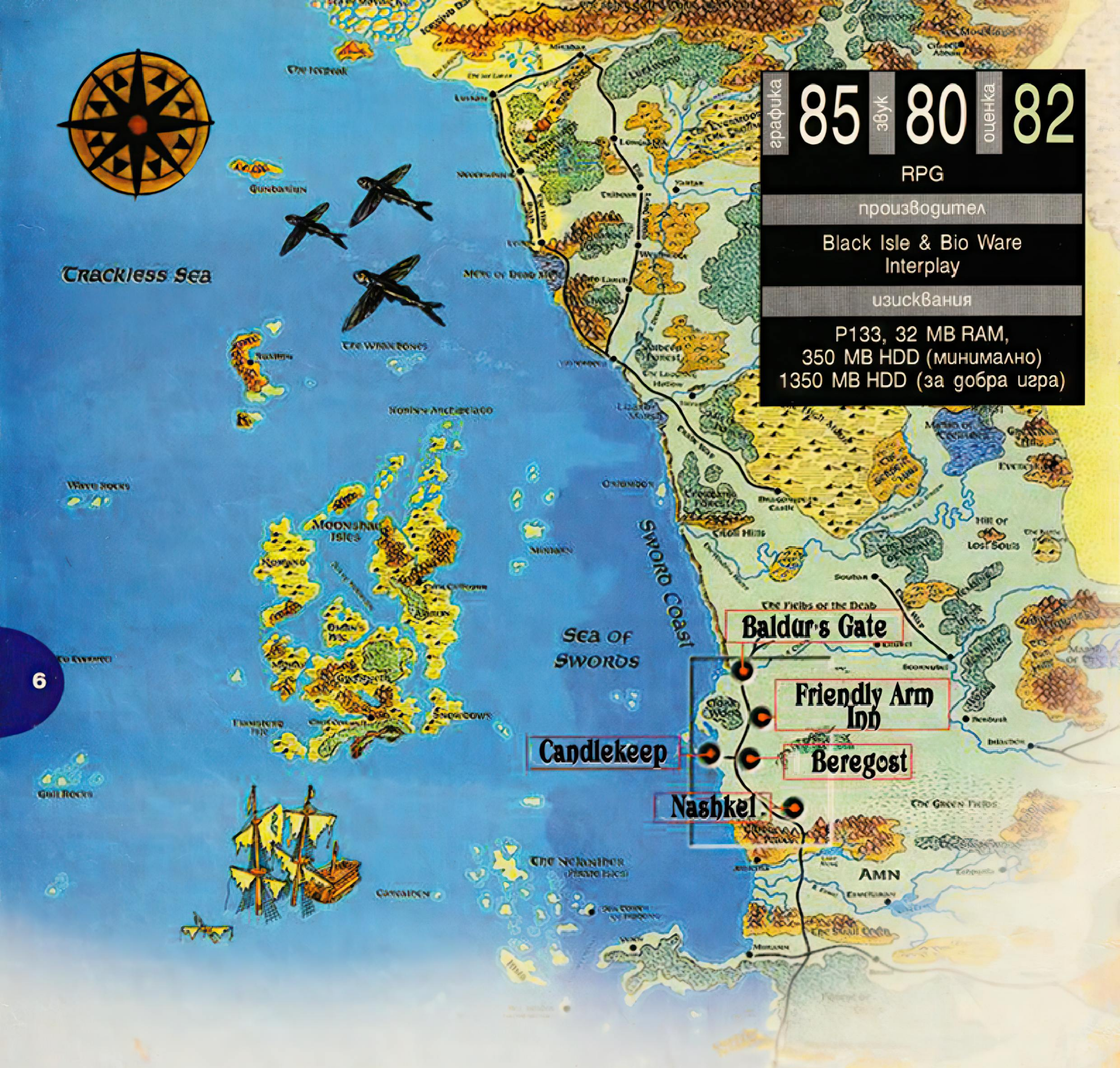
Multiplayer Top 5

класация би изглеждала по следния начин:

1. **Brood War**
2. Quake II
3. FIFA 99
4. Carmageddon II
5. Need for Speed III

Генко Велев

Baldur's Gate


Trackless Sea
Sword Coast
Sea of Swords
Moonshae Isles
Baldur's Gate
Friendly Arm Inn
Candlekeep
Beregost
Nashkel
Amn
Hill of Lost Souls
The Fields of the Dead

графика	звук	оценка
85	80	82

RPG

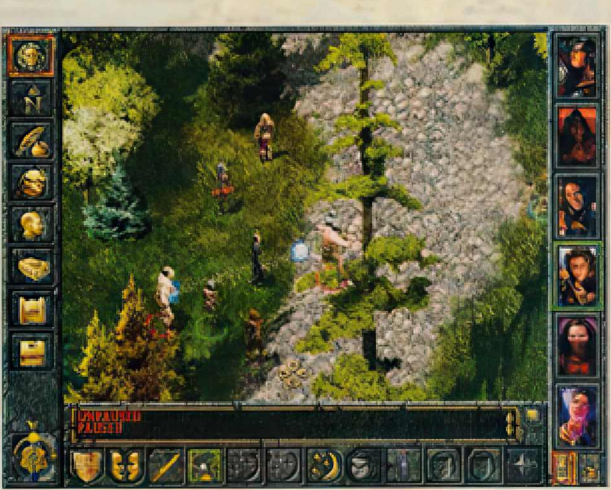
производител

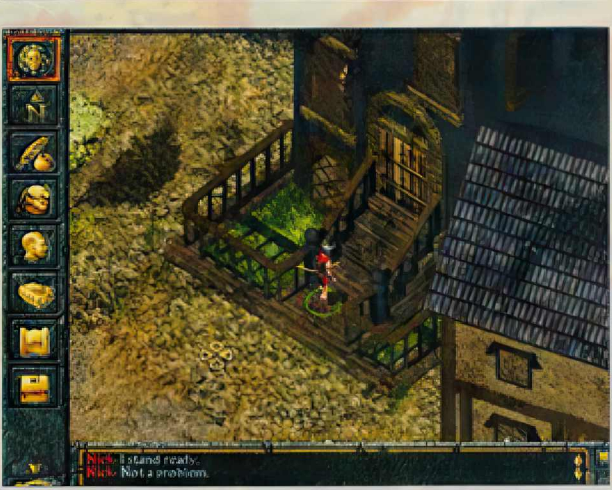
Black Isle & Bio Ware
Interplay

изисквания

P133, 32 MB RAM,
350 MB HDD (минимално)
1350 MB HDD (за добра игра)

Преди около 2 години "специалисти" по западните списания масово побързаха да обявят жанра на RPG-тата за мъртъв! Тогава изглеждаше, че е необходимо само да наемете двама полуграмотни програмисти, да ги бучнете зад компютри и да им инсталирате по един редактор за нива – и ето ви всеки месец по една "нова" стратегия в реално време (или поне expansion pack). Същото бе и с first-person блъскалките – купете "енджина" на някой нашумял хит и рекламирайте после по списанията "напълно новите и неповторими преживявания". Наистина по това време стратегиите в реално време и Doom-клоновете бяха повече от врабчетата… докато компаниите започнаха да усещат, че морето не е до колене! Повечето от игрите препълниха рафтовете за продажба "на кило" и не можаха да си изплатят дори разходите за направата на лъскавите картонени опаковки. Съвременно създаването на една добра role-playng game изисква влагането на много труд и на още повече мисъл и не е по силите на всяка софтуерна компания! Доброто RPG има не само "засукан" plot и интересен gameplay; необходимо е така да се нагласи развитието на действието, че играчът да има максимална свобода – какво да прави и как да го постигне. Естествено той трябва да бъде направляван – но по много "неприсъствен" начин, така че до самия край пред него да се изправят все нови и нови препятствия и предизвикателства (едно RPG става доста скучно, когато вашият герой или група от герои започнат да преминават като нож през масло през препятствията)…



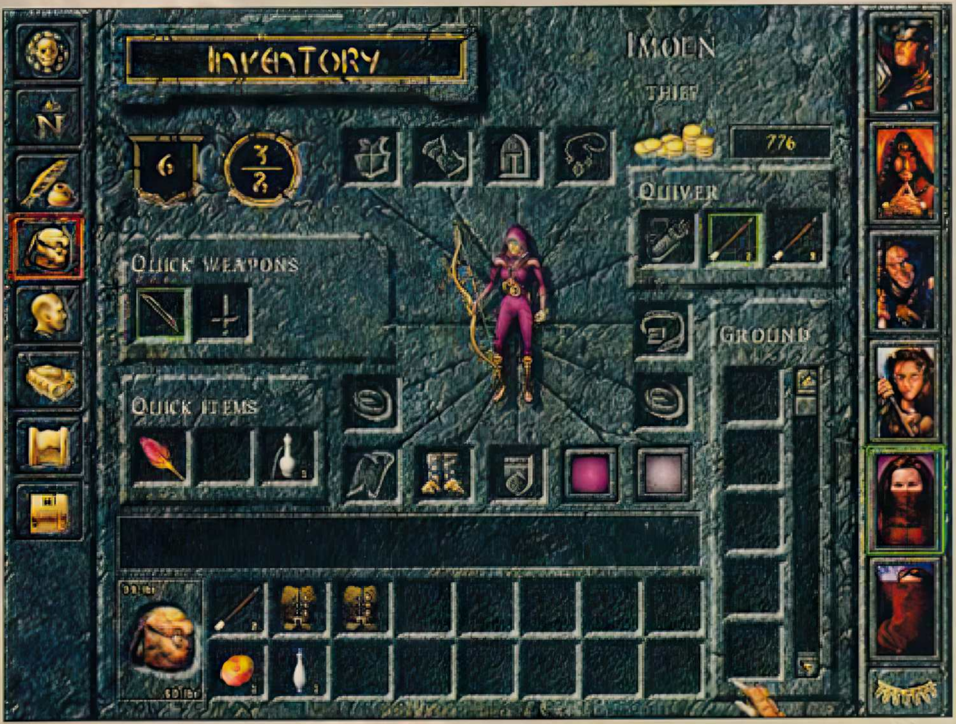


А междувременно нещата се измениха – появи се Starcraft и вдигна много високо летвата – почти бе невъзможно да се направи RTS, която да откъсне геймърите от любимите Протоси; за наша радост и екшъните станаха много по-малобройни, но значително по-качествени! Издъниха се дори големи имена (недоразумението Dominion и така дългоочакваната Daikatana) – и компаниите малко по малко започнаха да търсят известно тематично разнообразие и някакви новости (е, не всички – вероятно след някой и друг месец ще можем вече да поиграем и на Tomb Raider XIX)…

През цялото това време Interplay със завидно упорство и постоянство работеше по отдавна отписания като "мъртъв" жанр на класическата role-palying game. Появи се и веднага скочи напред в класациите Fallout 2, а през това време феновете вече почти бяха изгубили търпение – "Какво става с Baldur's Gate"? И ето, че все пак Baldur's Gate се показа на бял свят – и търпеливото очакване на геймърите бе богато възнаградено! Това, което са направили BioWare и Black Isle (част от Interplay), е игра, която със сигурност ще остане в челото на evergreen класациите. Самият факт, че Baldur's Gate със своите 5 CD-та мигновено се издигна на второ място (пак след Starcraft) по продажби в Щатите, е многозначителен, както и фактът, че повечето игри на много CD-та са тип FMV (много видеоклипове и малко игра), а на петте диска на Baldur's Gate едва ли общо ще се съберат и 100 MB видео – останалото е изпълнено до козирката с прекрасно рендерирани и най-разнообразни терени, сгради, крепости и подземия; с великолепно анимирани и най-разнообразни фигури на хора, хуманоиди и чудовища. На всичкото отгоре това е само началото на една нова поредица – на привършване е expansion pack, който ще бъде една почти изцяло нова игра, а програмистите на Interplay вече са започнали и сериозна работа по Baldur's Gate 2!

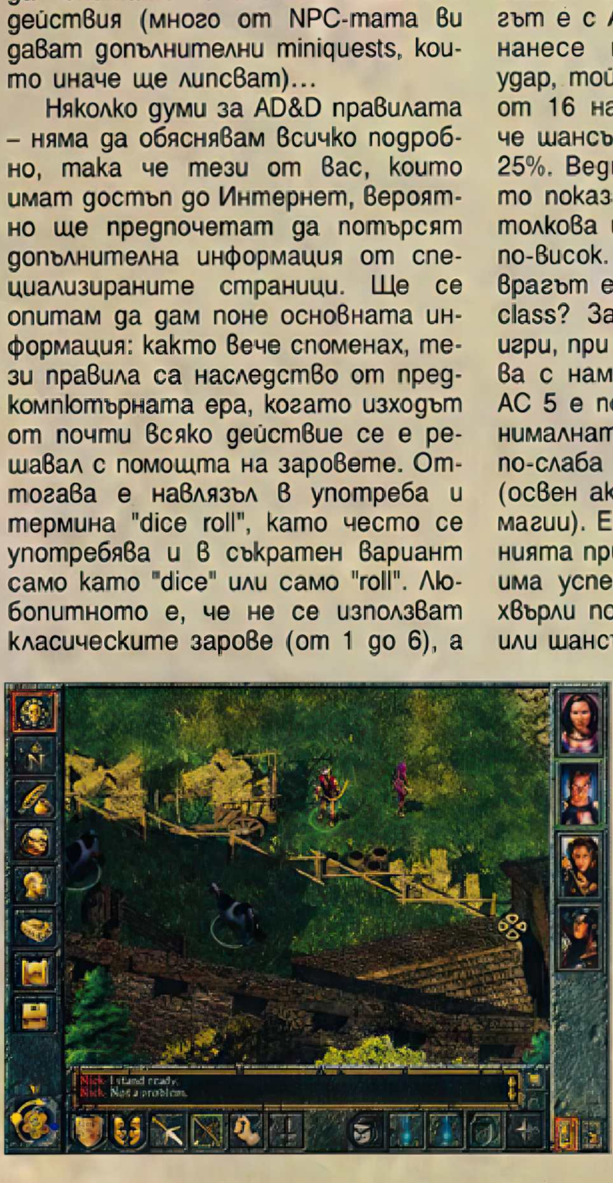
За фон на Baldur's Gate е използвана нищожна част от Forgotten Realms, а геймплеят се базира върху оригиналните Advanced Dungeon & Dragons правила (с няколко tweaks). Вероятно на повечето от вас тези наименования им звучат като имена на китайски провинции, но те съществуват от много отдавна – още от времената, когато не е имало PC-та! Първоначално са съществували table-top игри, които мигновено са били използвани за основа на първите RPG-та в зората на компютризацията; оттогава досега AD&D правилата обикновено присъстват в повече или помалко видоизменена форма при почти всяка игра от този тип. Forgotten Realms пък е наименованието на една типична "fantasy" земя, населена с хора, елфи, джуджета и гноми, орки, коболди и дракони, разделена на градове-държави, които са преминали през най-различни перипетии в хилядолетната си история. Това е обилно забъркано с много магия и тайнствени истории… и по всичко личи, че поредната мистерия е в основата и на Baldur's Gate!!! Но поне в началото вашият герой ще има само една задача – да оцелее! Защото мирните му детски години в CandleKeep изглеждат безвъзвратно отминали след смъртта на осиновителя му Gorion. Това, което го очаква занапред, е постоянно бягство от многобройни банди от наемни убийци и bounty hunters… и може би единственият начин да се спаси от постоянната опасност е да разкрие тайната на своя произход.

Любопитното на играта е, че можете да играете както в single, така и в multiplayer mode, при това един-единствен играч може да управлява всички персонажи от групата (общо шест души). Това ви дава възможност да изберете класическото RPG – да си създадете отначало докрай всеки герой (в multiplayer режим) или да изберете само главния си персонаж и да подбирате различните си спътници из "наличните" NPC-та. Играта, разбира се, става значително по-лесна, ако изберете сам да подберете групата си – персонажите, които ще срещнете в играта, обикновено са твърде далеч от съвършенството (а и



няма да се съгласи да се присъединят към вас веднага). Въпреки това ви препоръчвам да играете в single mode – така ще имате възможност да опитате значително повече действия (много от NPC-тата ви дават допълнителни miniquests, които иначе ще липсват)…

Няколко думи за AD&D правилата – няма да обяснявам всичко подробно, така че тези от вас, които имат достъп до Интернет, вероятно ще предпочетат да потърсят допълнителна информация от специализираните страници. Ще се опитам да дам поне основната информация: както вече споменах, тези правила са наследство от предкомпютърната ера, когато изходът от почти всяко действие се е решавал с помощта на заровете. Оттогава е навлязъл в употреба и термина "dice roll", като често се употребява и в съкратен вариант само като "dice" или само "roll". Любопитното е, че не се използват класическите зарове (от 1 до 6), а 20-стенен зар – от 1 до 20! От тези времена е останал и терминът THAC0 – "To Hit Armor Class 0". На практика какво се получава – ако вашият герой има THAC0 16, а врагът е с AC 0 (Armor Class 0), за да нанесе персонажът ви успешен удар, той трябва да хвърли dice roll от 16 нагоре! Лесно се изчислява, че шансът за успешен удар е само 25%. Веднага става ясно, че колкото показателят THAC0 е по-нисък, толкова шансът за успешен удар е по-висок. Какво се получава, когато врагът е с различен от нула armor class? За разлика от много други игри, при AD&D бронята се подобрява с намаляване на стойността – AC 5 е по-слабо от AC 0, като минималната броня не може да бъде по-слаба от 10 и по-добра от -10 (освен ако не се използват някакви магии). Ето как изглеждат изчисленията при THAC0 16 и AC 10 – за да има успешен hit, то трябва да се хвърли по-голям dice от (16-10)=6 – или шансът за попадение е вече цели 75%!


Nick: I stand ready.
Nick: Not a problem.

По подобен начин се изчислява и устойчивостта на магии – "spell save 16" означава, че персонажът ви трябва да хвърли dice 16 или повече, за да се защити успешно от магията – пак е в сила принципът "Колкото по-малко, толкова по-добре".

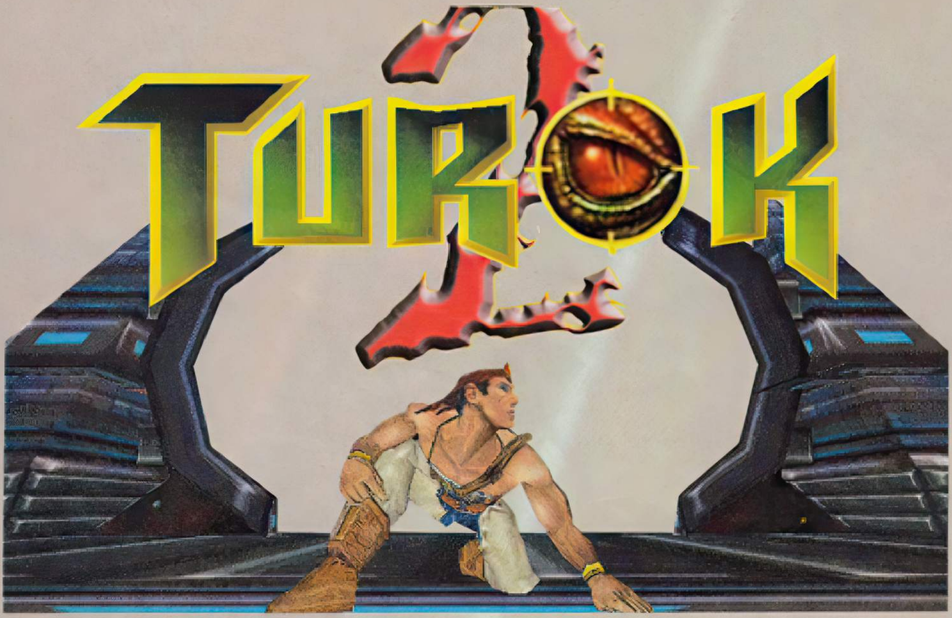
При оръжията обаче е малко по-сложно. В характеристиката на някой меч например ще прочетете "2d7+1". Това означава, че при успешен hit компютърът ще трябва да хвърли нов зар – този път седемстенен (d7 означава dice roll 7). Логично минималният roll е 1, а максималният 7, или оръжието ще нанесе минимална вреда от 2x1+1=3 и максимална не повече от 2x7+1=15, или средно 9. Сложничко, нали? Въпреки това е въпрос на навик – бързо ще привикнете с едни бегъл поглед към характеристиките да оценявате потенциала на едно оръжие. Тук има и една много важна подробност – в конкретния пример е посочено 2d7+1: това +1 като че ли не е чак толкова важно? Обаче става въпрос за магическо оръжие – например "long sword +1" – а доста противници са неуязвими от немагически оръжия! На практика това означава, че 2d7+1 (damage 3-15) е несравнимо по-добро от 3d5 (damage 3-15)!

За съжаление почти не остана място за допълнителна информация за играта – но именно това е най-важното – създавате си герой (ще разполагате с доста подробна on-line help при създаването) и ще се заемете с двете трудни задачи – оцеляването на персонажа ви и събирането на информация за да разплетете най-главната интрига – кой и защо мъти водата и къде се вписвате вие и вашият тайнствен произход в цялата загадка? Естествено няма да стигнете надалеч, ако не използвате подходящите възможности и не присъедините полезни NPC-та към групата си (до шест души), както и ако не трупате experience points при всеки удобен случай. За да разчитате на успех, трябва да опитате да създадете балансирана група – от 2-3 тежко бронирани челни "танка", крадец и 2-3 spell casters, които следва да ги подберете така, че да разполагате с набор защитни и лекуващи магии плюс някоя и друга "магия за масово унищожаване". Имайте обаче предвид, че ако загине член от групата ви, обикновено ще успеете да го съживите в някой храм, ако загине обаче главният ви герой, ще трябва да изпълните командата "load game"!

Последно – не бързайте да изтривате запазените си игри, когато превъртите Baldur's Gate – въпрос на няколко месеца е да излезе първото от (надявам се) многобройните й продължения и ще разполагате с възможност да прехвърлите накуп цялата си група за да продължите и в следващите приключения с любимите си герои.

Генко Велев

mtel.net
Bon appetit!
088 1010
INTERNET



Когато преди година компанията Acclaim най-накрая пусна на пазара PC версия на своя мегахит Turok: Dinosaur Hunter, повечето геймъри останаха разочаровани. Това се дължеше на много причини, но най-сериозните бяха, че играта беше точно копие на оригинала за Nintendo 64 и не използваше напълно потенциала на модерните геймърски PC-та. Освен това авторите бяха допуснали елементарни гафове – нямаше възможност за записване по всяко време, нямаше никакъв multiplayer, а противниците се отличаваха с липсата на какъвто и да е интелект. Така Turok: Dinosaur Hunter си остана едно впечатляващо графично демо, което и до ден днешен се използва предимно за тестване на скоростта на 3D-ускорители (в играта има вграден много добър benchmark, който дава ясна представа какво точно може 3D-картата ви).

Всичко това не остана незабелязано от Acclaim и авторите на Turok 2: Seeds of Evil тържествено обещаха да откликнат на всички желания на геймърите. Още отсега мога да кажа, че това е направено и Turok 2 няма да сподели незавидната съдба на своя предшественик. От Acclaim изрично подчертават, че този път версиите на Nintendo 64 и PC са разработвани отделно, като за PC варианта на Seeds of Evil са създадени нови текстури и са отделени повече от 10 000 часа за тестване. Сега остава само да видим дали тези усилия дават желания резултат!

Както при повечето 3D-екшъни,

историята в Seeds of Evil

не е нищо особено.

След победата над Campaigner и неговите армии от мутирали динозаври в първата част Turok унищожава могъщото оръжие. Chronoceptor като го хвърля в един вулкан. За нещастие експлозията събужда за нов живот друг злодей - Primagen. В сравнение с него Campaigner е направо невинно детенце и Turok е принуден отново да грабне оръжията, за да спаси света от сигурно унищожение.

Още при първото стартиране на Turok 2 се вижда, че авторите са се постарали да си вземат поука от предишните грешки. В главното меню има опция за мрежова игра, а при графичните настройки има режими до 1024x768 и се предлага 32-битов цвят (естествено само при наличието на 3D-карта, която може да изобразява такъв в 3D-режим). При започването на самата игра проличават и другите подобрения.

Изкуственият интелект

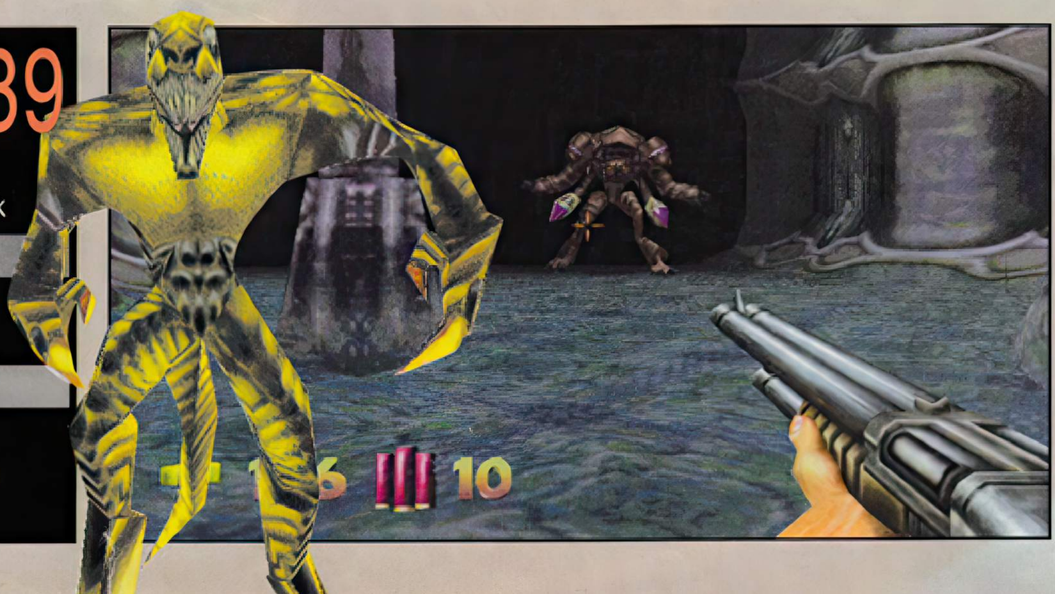
на чудовищата този път е на ниво. За разлика от Turok: Dinosaur Hunter в Seeds of Evil почти няма да ви се случи да видите противник, който само като ви види да се хвърля сляпо в атака. Чудовищата си имат изградени тактики и още в началото на първото ниво ми се наложи да си играя 5 минути с мутант, който упорито се криеше зад един голям сандък и при моето приближаване просто се преместваше от другата му страна и не забравяше да ми прати по някоя бомба при всяко показване. В интерес на истината се оказа, че тактиките на повечето чудовища са твърдо програмирани и веднъж като им хванете цаката престават да бъдат особен проблем. Изненадата при първата среща с нов противник обаче е голяма, а и при наличието на над 30 вида врагове ще мине доста време докато ви писне да се гърмите с тях. По повод гърменето - в арсенала на Turok ще намерите рекордните до този момент 24 пушкала. Наред със стандартните ножове, пистолети и пушки и познатите от първата част лъкове (този път има и вариант със снайпер!) ще имате възможност да пробвате няколко оригинални и изключително ефектни

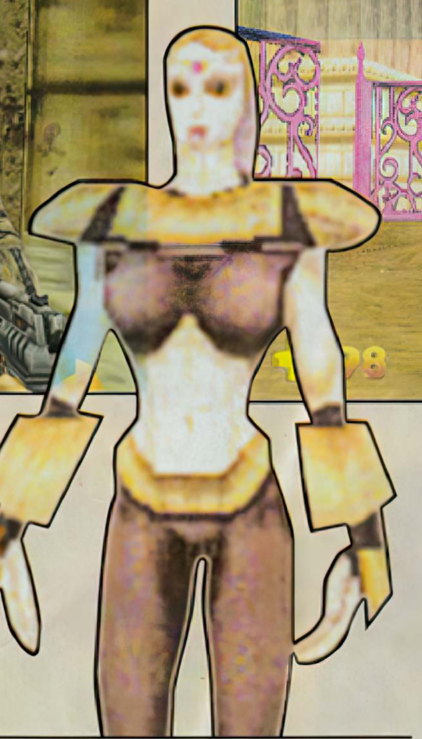
графика 91
звук 88
оценка 89

3D-екшън – продължение на Турок

производител
Acclaim
www.turok.com

изисквания
Pentium 200
32 MB RAM, 3D Video
3Dfx и DirectX 6.1





оръжия. Сред тях има истински шедьоври като Firestorm Cannon (нещо като огнехвъргачка), Scorpion Missile (много ефективна ракета) и Cerebral Bore (това трябва да се види – изсмуква мозъка на противника). Общото между оръжията е, че всички те са направени много зрелищно, а експлозиите са истинска наслада за окото. (Последното важи за цялата игра.) Acclaim са програмирали собствена графична система за Turok 2, за която сполучлива е слабо определение. В това отношение играта е достоен конкурент на Unreal за титлата "Най-голям 3D-спектакъл". Единственият сериозен недостатък е наличието на гъста мъгла, която, както и в Turok: Dinosaur Hunter, прикрива по-далечните сгради. Предварителните информации бяха, че мъглата ще бъде премахната, но в крайния вариант на Seeds of Evil си я има. Този път все пак тя не започва на 5 метра от играча и не дразни толкова много като в първата част. От друга страна, анимациите на чудовищата са от световна класа и поставят нови стандарти в жанра. Движенията са изключително реалистични, а като убиете противник ще станете свидетели на невероятни сцени на предсмъртна агония:-)). Само добри думи могат да се кажат и за светлинните ефекти. За оръжията вече стана дума, но Acclaim са вградили в Seeds of Evil още доста други екстри. Динамичното осветление определено стана стандарт при 3D-екшъните, но Turok 2 и в това отношение достига нови висини. След няколко часа игра започнах да се хващам, че използвам сигналния пистолет, само за да се наслаждавам на невероятния фойерверк след всеки изстрел! Освен това има правилно падащи сенки на противниците, реалистично пресъздадено движение на тялото на самия герой, което на моменти ще ви накара да се почувствате, сякаш наистина се намирате на бойното поле. Споменаване заслужават и страхотните звукови ефекти, които особено с 3D-звукова карта могат спокойно да накарат съседите ви да решат, че у вас в момента се извършва масово клане.

Суперлативите за графиката предизвикват основателни съмнения относно системните изисквания. Интересното в случая е, че те са крайно скромни за игра от този калибър.

3D-ускорителят е задължителен

в Turok 2. Това обаче е единственото по-сериозно изискване към системата. Иначе Pentium 200 с 32 MB RAM и добра 3D-карта са напълно достатъчни за играта. Особено като се имат предвид бомбастичните ефекти и изключителната анимация на чудовищата, не мога да не изкажа комплимент на Acclaim, за това, че са се постарали да направят Seeds of Evil достъпна за максимален брой геймъри. Още повече, че и списъкът на поддържаните 3D-ускорители е доста пълен и покрива почти всички популярни чипове.

Както вече стана дума, в първата част multiplayer опцията отсъстваше напълно. В Seeds of Evil ще можете да се пробвате в локална мрежа (има възможност за игра през Интернет, но поне на този етап е несериозно да се мисли за нея в България). Има три различни варианта на deathmatch, които би трябвало да задоволят и най-претенциозните геймъри. За съжаление обаче точно при мрежовата игра се проявява и едно сериозно недоглеждане на програмистите. По принцип движенията на героя в играта са направени много реалистично, но това води до известна бавност примерно при катеренето по стълби или изкачването на възвишения, а както вероятно се досещате, това не е фатално при индивидуалната игра, но е направо смъртоносно при мрежови битки! За радост Turok 2 няма никакви други сериозни недостатъци и този път Acclaim пускат игра с потенциал да стане един от най-големите хитове на 1999 г.

Никола Дърпатов

TDK
CD-R74
CD-RECORDABLE
650MB 74min.
REFLEX

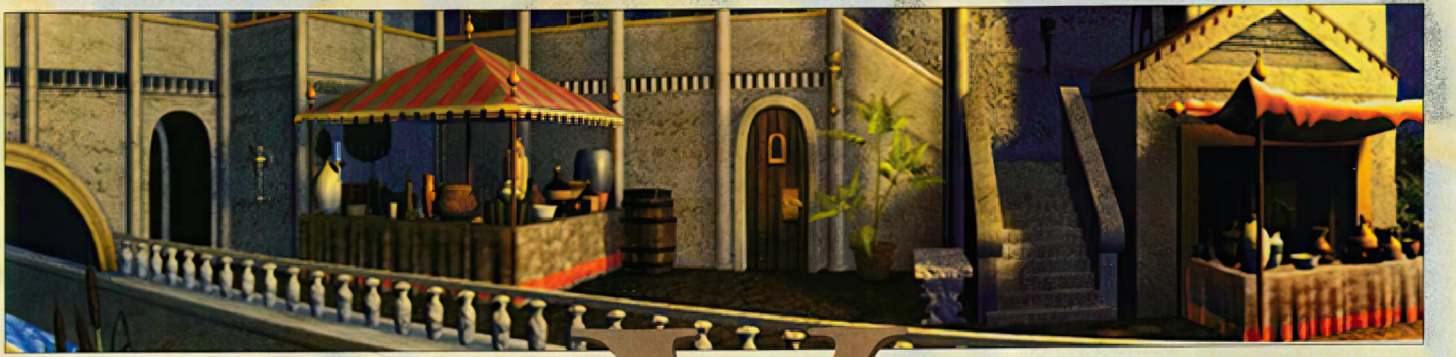
Color Copy Shop

ДИРЕКТЕН ВНОСИТЕЛ НА CD-R TDK - ТЪРСИМ ДИСТРИБУТОРИ

ЗАПИС НА CD-R TDK
НА НАЙ-НИСКИ ЦЕНИ
- с информация на клиента **$5**
- най-новите игри **$8**
(Цените включват носителя)

ЦВЕТНО
ЧЕРНО-БЯЛО
КОПИРАНЕ

ГОЛЯМО разнообразие от игри и софтуер.
Площад "Славейков" № 9 (безистена), телефон 986 10 15



QUEST for GLORY V

DRAGON FIRE

Задава ли се залезът на хубавите куестове? Когато преди месец се сблъсках с King's Quest 8: Mask of Eternity започнах да си мисля, че наистина е така. За щастие фирмата Sierra се постара да разсее съмненията ми. Макар и с около половин година закъснение, тя анонсира голямото завръщане на другата своя фентъзи-поредица – Quest fot Glory. Петата част на култовата игра, чието демо представихме в миналогодишния втори брой на PC mania, до известна степен компенсира горчивия вкус в устата, който ми остави King's Quest 8. Отсега ще си призная, че Quest for Glory е една от любимите ми игри, затова може би на моменти ще съм субективен. И макар да е малко ретро, особено що се отнася до качеството на графиката, тя определено си заслужава да бъде превъртяна.

Както и първите четири части, Quest for Glory: Dragonfire не е точно куест в класическия смисъл на думата. Той съчетава характерните черти както на традиционната приключенска игра (където трябва да се мотаеш навсякъде, да задаваш възможно най-безумните въпроси, да събираш различни боклуци и да ги предлагаш на всеки срещнат герой), с елементи на RPG. Освен всичко друго играчът трябва и да воюва с всевъзможни гадини, да трупа опит, да си набавя по-добри оръжия и брони, да развива различните си способности и т.н. Към края на приключението нашият герой вече може да съперничи по възможности дори на Супермен (или по-скоро на Конан Варварина) и да се справи сам с малка армия. Между другото някои от изпитанията, които търсачът на слава ще бъде принуден да преодолее, много напомнят на това.

графика 71 звук 94 оценка 82

продължение на известния фентъзи куест

производител

Sierra
www.qg5.com

изисквания

Pentium 133, 32 MB RAM, DirectX, 500 HDD

В началото на действието играчът има възможност да избира между три различни характера – изживяване с боец, магьосник и крадец. Всъщност има и четвърти вид играч – паладин. Той обаче е достъпен само ако сте превъртели някоя от предишните серии на играта и сте си запазили съответния savegame. За щастие на диска с играта се разпространява такъв savegame и единственото, което трябва да направите, е да го импортирате.

За жалост програмистите от Sierra са преоценили първоначалното си намерение да включат в действието и индивидуализирани играчи. В демоверсията на Quest for Glory 5 освен гореизброените видове герои имаше и още два персонажа – познатата ни от първата серия на играта баронеса Елза фон Шпилбург и Магнум Опус, инструктор на гладиаторите в град Нова Рома. Според първоначалния замисъл действието на играта трябваше да е абсолютно различно, в случай че геймърът избере някой от тях двамата. В пълния вариант обаче производителите са запазили старата схема с боец, магьосник и крадец. Елза и Магнум присъстват в играта само като компютърно симулирани действащи лица. При някои изпитания обаче тяхната помощ може да се окаже безценна за вас…

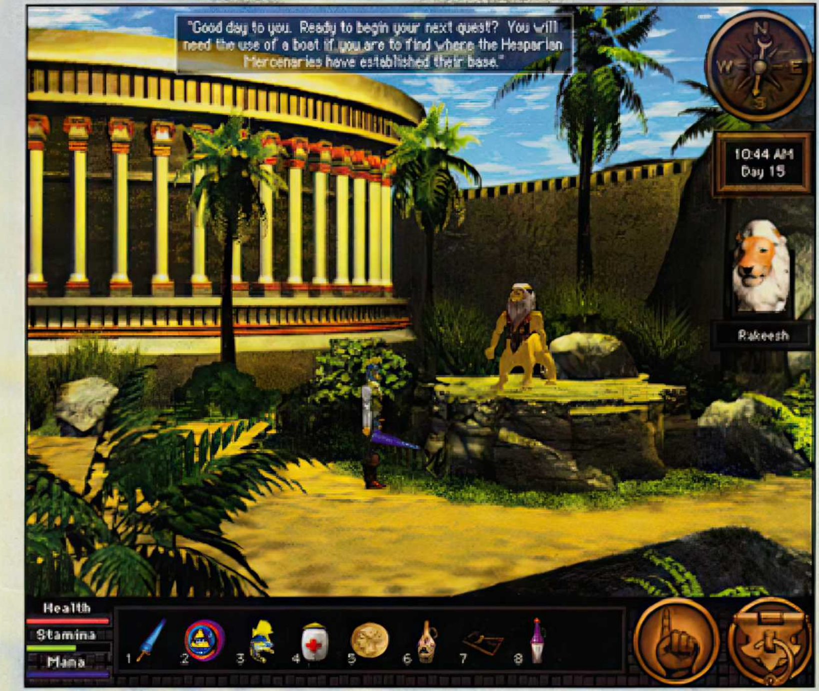
Какво всъщност представлява самият Quest for Glory 5? Ами просто трябва да вземете някои от главните действащи лица в предишните части, да ги съберете накуп, да ги изпратите в Древна Гърция и ще добиете представа горедолу какво ви чака. Най-любопитното обаче е, че този път сюжетът представлява нещо като

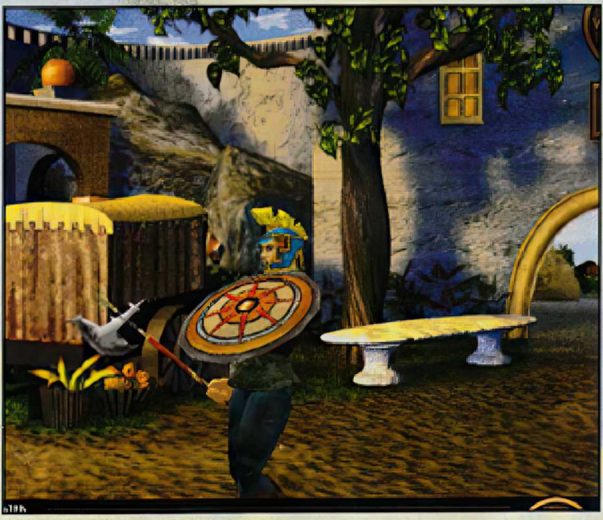
антично криминале

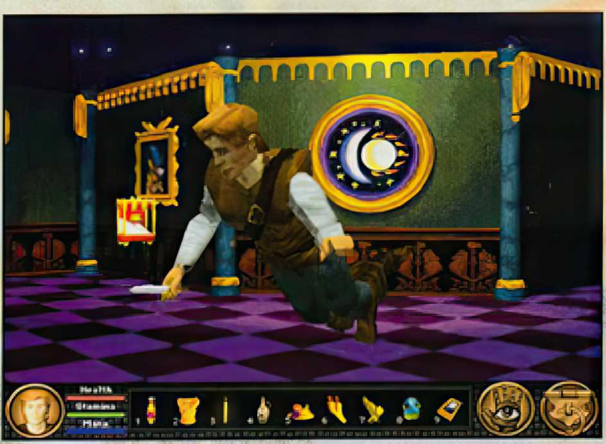
Действието на играта започва в морския град Силмария, столица на островната държава Марити.

боец, магьосник или крадец

В зависимост от това той може да преодолява препятствията в играта по различен начин – с груба мускулна сила, с интелект и заклинания или хитрост и “удари под пояса”. От избора на характер зависи и самия ход на играта. Някои от куестовете в играта са предназначени специално за определен вид играч. Така че превъртането на новия Quest for Glory ще е доста различно


"Good day to you. Ready to begin your next quest? You will need the use of a boat if you are to find where the Hesparian Mercenaries have established their base."





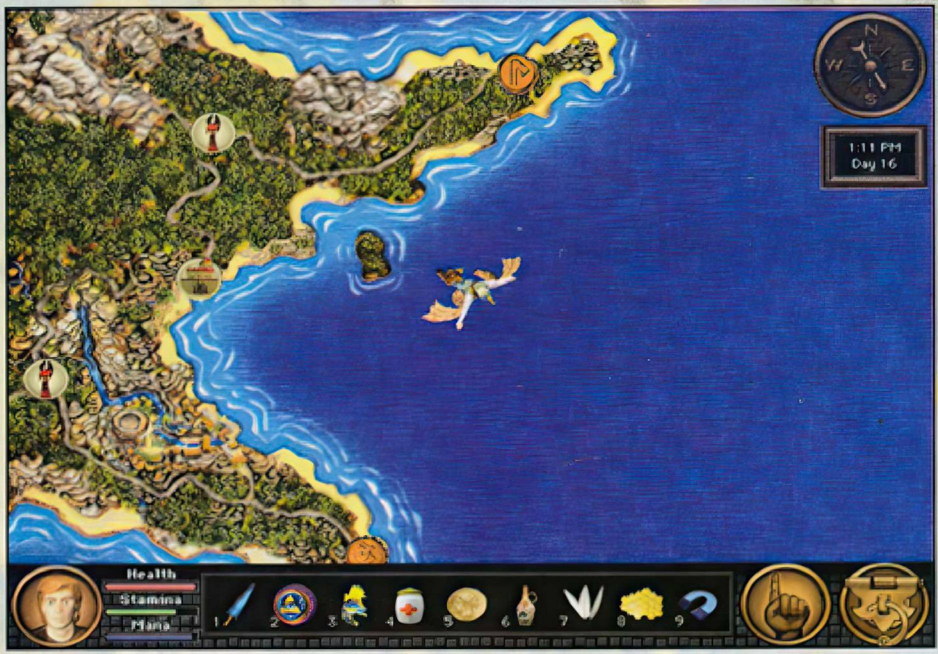
Нашият герой ненадейно и противно на волята си е телепортиран тук, точно когато в края на четвъртия Quest for Glory се опитва да отпразнува прочистването на мрачната страна Мордавия от вампири с властнически амбиции. Виновник за нежеланото свръхестествено пътуване е магьосникът Еразмус, който в първата част на играта ви помага да надвиете злата вещица Баба Яга и ви научава на доста полезни трикове. Изглежда сега е моментът да върнете услугата. Магьосникът ви информира, че Силмария е изправена пред смъртна опасност. Неизвестен наемен убиец прерязва гърлото на нейния владетел крал Джъстиниън (или по-скоро Юстиниан, ако искаме да се придържаме към това, което пише за византийците в родните учебници по история ;-)). Страната се намира в хаос. Армия от Хеспериански наемници започва да грабят крайбрежните рибарски селища, атакуват всеки плавателен съд, дързнал да премине в близост до Силмария и отрязват всички връзки на обитателите ѝ с останалия свят. Допълнителна заплаха за водния транспорт се оказва и морската раса на Тритоните. След столетия мирно съвместно съществуване, те обявяват война на хората и започват да нападат всеки кораб, дързнал да приближи техните територии.

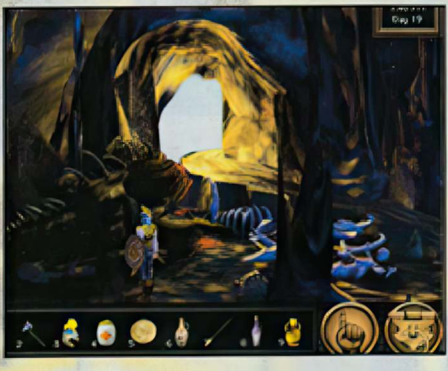
Силмария спешно се нуждае от нов владетел, който да сложи край на вихрещата се разруха. По стара традиция съветниците на убития монарх организират така наречените Rites ot Rulership. Това са седем изпитания, които ще определят бъдещия крал. Най-могъщите герои в страната трябва да премерят сили, за да се види кой от тях е най-достойният. Както може би се досещате, ви сте един от участниците в съревнованието.

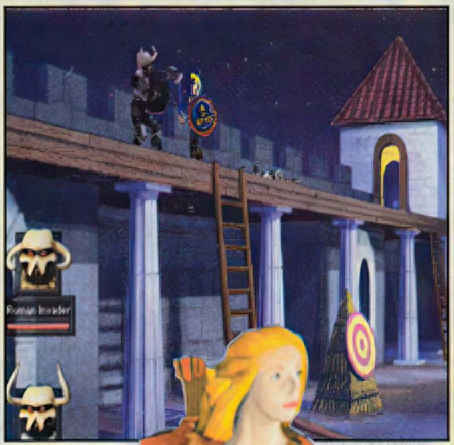
Стремежът към кралския трон събира в Силмария доста странна компания. Освен вас в изпитанието ще се включат още четирима души. Ще трябва да премерите сили с началника на градската стража в Силмария Кокино Покамисо, който е облечен в доспехи по последна древногръцка мода. Вторият участник в борбата за престола е споменатият вече Магнум Опус. Той е самовлюбен римски воин, който може да бъде наречен също и "Мистър Его", защото винаги се бие в гърдите колко е велик и започва всяка своя реплика с думите "Аз Магнум Опус...". Третият ви съперник се казва Горт, представлява нещо като Франкенщайн и защитава интересите на Научния остров на Силмария. Въпросният "остров" е създаден от почти побърканите учени доктор Преториъс и доктор Мобиъс. Двамата фанатично се опитват да докажат, че магията не съществува, и че всичко в природата се управлява от рационални закони. И понеже никой в Силмария не ги взима на сериозно, те създават Горт, който трябва да стане крал и да управлява страната по каноните на чистата наука. Последният противник, а може би по-скоро съюзник, е чаровната баронеса Елза фон

ЗАЛА
ЗА
ИГРИ
1 800 лв./ч.
STAR CRAFT
sin
на Раковски № 203
телефон: 66-90-18

Blood 2
Falcon 4
Settlers 3
Gangsters
Carnivores
Populous 3
Test Drive 5
Baldur's Gate
Abe's Exodus
Sim City 3000
Alpha Centauri
Kings Quest 8
Quest for Glory 5
Magic & Mayhem
Return To Krondor
Starcraft: Broodwar
Thief: The Dark Project
Combat Flight Simulator
Star Wars: Rogue Squadron
и много други стари и нови ИГРИ !!!
MULTIMEDIA CENTER
(02)894141, ул."Княз Борис I" №130
Запис на CD-R
Софтуер
Игри





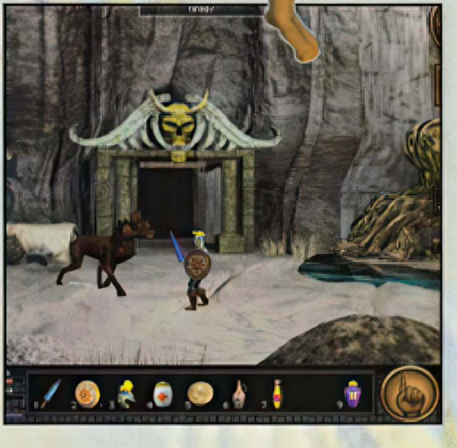


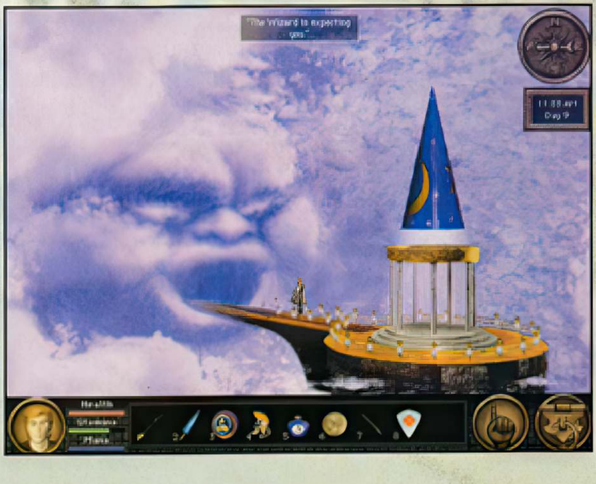
Шпилбург. Както може би си спомняте в първата част на Quest for Glory (който тогава се казваше Heroes Quest) трябва да избавите Елза от злокобна магия, която я беше превърнала в лидер на най-голямата разбойническа банда в областта. Покрай дългогодишния си престой сред бандитите обаче баронесата се превръща в изкусен майстор на меча. Докато вие практикувате геройските си умения в Quest for Glory 2, 3 и 4, своенравната Елза успява да се скара със своя брат Барнард фон Шпилбург (който междувременно става барон на мястото на баща си). Тя захвърля благородническата фуста и също става авантюрист. Прищевките на съдбата също я довеждат в Силмария. Тя участва в състезанието с протекциите на местния велможа Минос, който спонсорира нейното участие.

Започва борбата за престола на Силмария. Веднага обаче става ясно, че нещата не стоят така, както изглеждат. Отровната кама на наемния убиец, отнела живота на крал Джъстиниън, взима все нови и нови жертви. Хората около вас започват да мрат като мухи. По всичко личи, че този път трябва да се пазите не толкова от меча на вражески войник или от ноктите на някое чудовище, а от нож в гърба. Оказва се също, че наемният убиец ликвидира жертвите си по ритуален начин. Повечето от тях намират смъртта си край някой от седемте Драконови стълба. Според античните легенди, ако стълбовете бъдат разрушени и напръскани с кръвта на току що убит човек, Драконът на съдбата ще напусне своето леговище и ще изпепели всичко около себе си. Дали предсказанието ще се сбъдне? Дали ще успеете да спрете убиеца преди всичките ви приятели да се преселят в отвъдното, където между другото ще ви отведе едно от изпитанията? Поиграйте на петия Quest for Glory и ще видим.

Лично аз останах изключително доволен от играта. Сюжетът ѝ е увлекателен, куестовете не са много трудни, има достатъчно екшън, който не изисква някакви специални умения и сръчности. Много забавно е да се побиеш с митологични чудовища като безсмъртната Хидра, триглавото куче Цербер и мускулестия Минотавър. Графиката наистина не е нищо особено, но за сметка на това играта има супермузика. Композиторът Ченс Томъс наистина е свършил страхотна работа. При изработката на музикалния фон на Quest for Glory 5 е ангажиран цял оркестър. Но какво ви разправям, това просто трябва да се чуе. Най-калпавото нещо в играта е може би интерфейсът, но този път ще си спестя критиките, защото си оставам заклет фен на Quest for Glory.

Момчил Милев





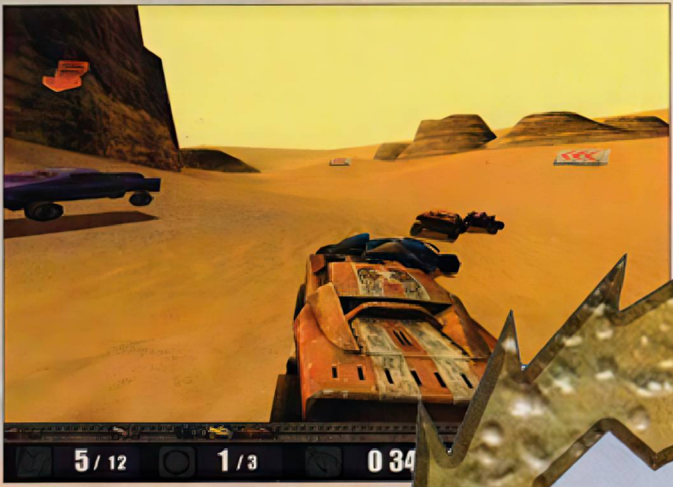
Търсете в магазините:

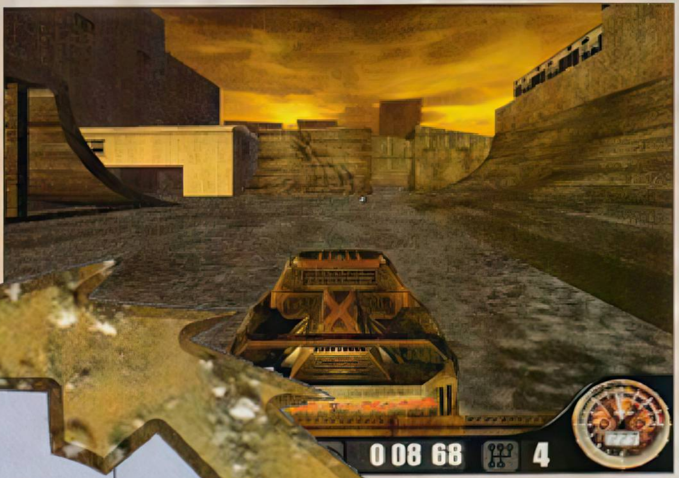
Acclaim

София - Color Copy Shop, Площад "Славейков" № 9
- Stefani Multimedia, ул. "Княз Борис" 134
Варна - Компютърен свят, ул. "Прага" №3, ул. "Иван Аксаков" №31
Пловдив - Voodoo Net, ул "Д-р Вълкович" №4

За покупки на едро се обръщайте към официалния
представител на Acclaim за България - Halex G.m.b.H.
тел: 46 60 68, факс: 46 40 67

HALEX





POWERSLIDE

Powerslide е от качествените, добре измислени и направени игри, които за съжаление не се радват на полагащата им се популярност. Една от основните причини за това е очевидно в неопитността и липсата на достатъчно средства за по-добра реклама и разпространение – все пак трябва да се има предвид, че това е дебютната игра на производителя Ratbag Pty.

Авторите на Powerslide са се постарали да предложат на геймъра един завършен във всяко едно отношение продукт. В тази връзка ще ви представя и сюжета, който, както е характерно за жанра, не се отличава с особена оригиналност.

Годината е 2020-та. След нарушаване на екологичното равновесие човешката раса е застрашена от изчезване. За да оцелеят, богатите са се скрили под земята, където са изградили свои затворени градове. Земната повърхност се е превърнала пустиня, обитавана от подивели мутанти. След измирането на 98% от земното население обаче са останали много коли, които чакат някои да ги подкара. Така се слага началото на рали Powerslide …

Като изключим баналния сюжет Powerslide е изключително впечатляваща игра, която се отличава от конкуренцията преди всичко с невероятната си реалистичност – всяка от колите има самостоятелно задвижване на четирите си колела (4x4), което прави управлението много прецизно и различно от това на всички подобни игри, които съм виждал досега. В Powerslide е вградена Force Feedback-поддръжка за постигане на максимална реалистичност. Ако разполагате с такъв джойстик, не само ще усещате по различен начин пътните настилки и сблъсъците с противниците, но ще постигнете и много по-прецизен контрол над колата. Тук е мястото да отбележа, че управлението с клавиатура за съжаление не е оптимално и обикновено не дава добри резултати.

Пистите са 12 на брой (8 за single player и 4 за multiplayer) и са къси, но за сметка на това са с най-разнообразен и възможно най-неприятен терен за каране – пясък, кал, лед, сняг, разбит асфалт. Компютърните опоненти също не са за пренебрегване и се отличават с доста добър, балансиран AI. Благодарение на това те не са перфектни шофьори, нито пък са крайно некадърни, така че дори да не играете в мрежа, ще можете да участвате в един истински екшън при това без да се състезавате срещу непобедими супермени.

Трябва да се отбележи, че авторите от Ratbag са успели да създадат продукт, който се отличава с перфектна, с много детайлни текстури графика, която е базирана на тяхната собствена "The Difference engine" – едно очевидно рационално решение, което дава възможност играта да върви и на доста скромни по отношение на ресурсите системи. Като доказателство за казаното ще спомена

графика 81 звук 78 оценка 85

Футуристично
екшън-рали

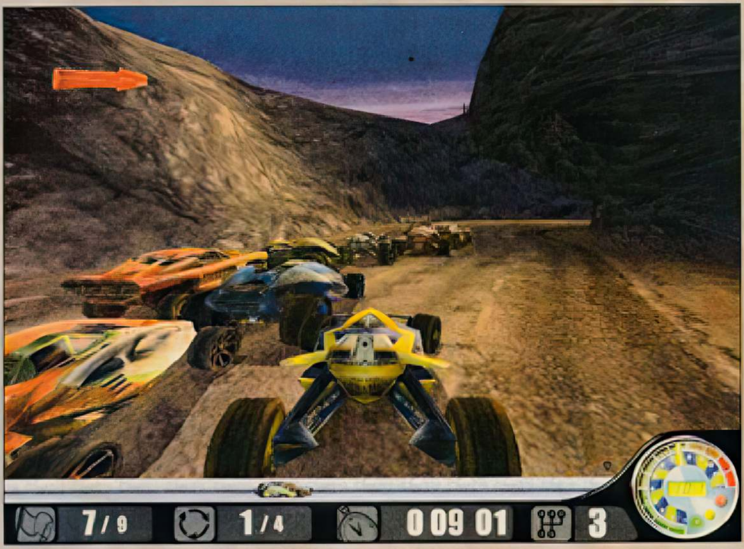
производител

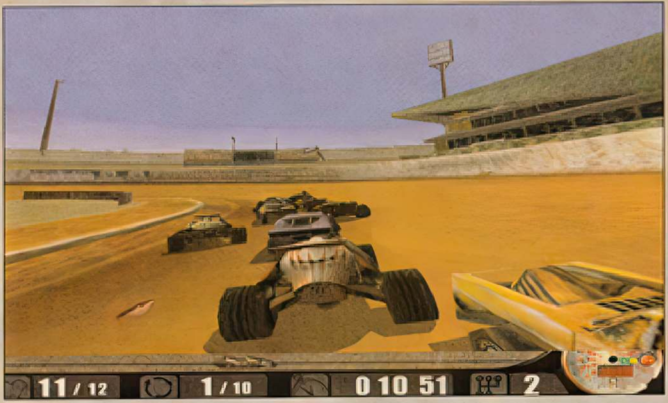
Ratbag Pty Ltd
www.ratbaggames.com

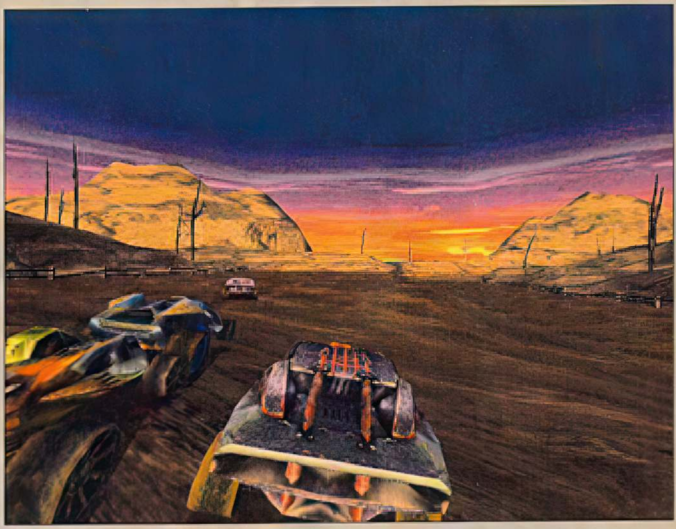
изисквания

Pentium 100. 16 MB RAM, DirectX 6.1, 4MB 3D-Video

КОМПЮТЪРЕН КЛУБ
PC LEGION
Пл.Славейков №9 (безистена)
INTERNET
Нощни Мрежи
Продажба на Компютри и Аксесоари
тел: 9801079/779360
StarCraft
Expansion Set
Quake2
Delta Force
Half-Life







само това, че една от поддържаните видеокарти е S3 Virge. Разбира се, за оптимален резултат е необходим AGP 3D-ускорител. Powerslide е от малкото игри, които можете да играете спокойно и при разделителни способности по-високи от 800/600 на повече от 50 fps и то с видеокарта на цена под 50 USD. В играта е помислено и за хората, които все още не разполагат с 3D-ускорител – предложен е постно изглеждащ софтуерен режим. В процеса на инсталация играта автоматично ще разпознае вашата видеокарта и от вас се иска единствено да определите на каква разделителна способност и с какви специални ефекти да играете.

За разлика от Need For Speed 3 или Motoracer 2, в Powerslide не сте ограничени от трасето, а имате възможността да карате спокойно където искате (не че това ще ви донесе особен успех, но пък е приятно). Можете да променяте положението на камерата, така че да постигнете максимално добър контрол над колата. Както и при други игри от този тип, като че ли най-подходящо е да изберете гледна точка извън колата, за да можете да наблюдавате какво става около вас.

По отношение на звука е постигнато много. В продукта на Ratbag го няма еднообразното бръмчене, което дразни даже в далеч по-известни игри в този жанр. С поддръжката на EAX, A3D и DirectSound3D се постига изключително ефектна звукова атмосфера, така че ако разполагате с подходяща звукова карта, ще имате възможността да насладите на жив, реален звук, и ще можете чуете откъде идва противникът ви, а собствениците на Sound Blaster Live! ще могат да се насладят на специална версия за тази звукова карта, в която е включен surround звук и един куп други екстри.

В single player ще можете да поставяте рекорд за време, да се състезавате самостоятелно на писта по ваш избор или пък да вземете участие в шампионат. Ако успеете да спечелите шампионата, ще получите голямата награда – парченце пресен плод! Това, както казват авторите, от една страна е носталгичен реверанс към аркадните игри от 80-те години, а от друга страна се връзва със сюжета – при напълно унищожената земна флора и фауна едно парченце плод си е безценно съкровище :-)

В играта са вложени множество персонажи както мъжки, така и женски – така че преди да се впуснете в надпреварата може да си изберете като какъв да играете. Имената на героите са подбрани така, че да отговарят на апокалиптичната атмосфера на играта например – Radiation Boy, Colonel Sanders. В случая любопитното е, че явно мутациите в човешкия род, резултат от разрушената екологична система на земята, са засегнали само мъжете, но за сметка на това пък ще имате на разположение доста атрактивни персонажи от женски пол.

В Powerslide можете да се пробвате само на четири коли, някои от които изглеждат така, сякаш са карани една година като таксита из софийските улици. Возилата са със заложени характеристики, които не може да променяте и се държат по коренно различен начин. Крайният успех в играта освен от майсторското управление до голяма степен зависи и от избора на правилната кола за съответното трасе.

Powerslide може да се играе в мрежа (до 12 души) и през Интернет. За разлика от самостоятелната игра, в multiplayer разполагаме с оръжия, което прави Powerslide съвсем различно изживяване.

Като критика към този наистина качествен продукт може да се отбележи малкият брой на колите и непроменливите им характеристики, заради които ще ви се наложи да свиквате с предложеното от авторите. За съжаление липсва и възможността промяна на трасета. В играта можеха да бъдат включени и различни климатични условия – дъжд, сняг, мъгла, което щеше да направи от Powerslide предизвикателство и за hardcore геймърите.

Общото впечатление от играта е за качествено, добре ориентирано към съвременния потребител, с чудесен геймплей 3D-рали, което се отличава с оригинални технически решения и с добрата поддръжка на най-разнообразен хардуер и ниските системни изисквания.

Владислав Маринов

AntCom
TRADING
БУЛ. ПАТРИАРХ ЕВТИМИЙ No 36
Вх. А, Ет. 3, Тел.: 88 34 76
GSM: 088 808 211
ЗАПИС НА CD + TDK
КОМПОНЕНТИ
INTERNET
НАЙ-НИСКИ ЦЕНИ

Gangsters

С изключение на някои плахи опити за навлизане в тематиката като "They stole a million" и "The Clou", досега никоя от фирмите-производители на компютърни игри не беше дръзнала да направи истинска гангстерска симулация. Hothouse Creations нарушават това табу и тяхната игра Gangsters ще ви отведе в Америка през 20-те години, по времето на Сухия режим. Действието се развива в измисления град Ню Темперънс (прототипът, разбира се, е Чикаго), място, където мафията, политическите интриги и корупцията все още не са успели да пуснат отровните си пипала. Четири гангстерски банди започват състезанието си в тази девствена територия, а играчът трябва да избере една от тях. Стартовият капитал може да бъде фиксиран в определени от вас граници, като получавате на разположение няколцина мафиоти и един приличен за начало бизнес. При всяко ново стартиране на играта, подобно на X-COM: Apocalypse, разположението на основните сгради в Ню Темперънс, се генерира произволно, при което щабквартирата на клана ви почти винаги е на различни места. Същинската игра оттук нататък се разделя на две части. В началото е

Подготвителната фаза

В нея определяте с какво ще се занимава бандата ви през седмицата. За тази цел трябва да изберете двама-трима души, (които да изпълняват ролята на лидери) от доста оскъдния в началото на играта Gangster-Pool. В тази насока ще са ви необходими хора с високи показатели "Интелигентност" и "Организаторски талант". По принцип всеки гангстер разполага с отделен профил, в който са вземат предвид 11 от индивидуалните му качества, които са особено важни за Занаята. Освен споменатите по-горе показатели, всеки мафиот притежава определени добродетели като правене на далавери (търговски нюх), юмручен бой, умения за боравене с експлозиви, изнудване или пък шофьорски талант. Всяко от тези качества е означено за определения човек с една до пет звездички, което ще ви улесни при разпределението на индивидуалните задачи за всеки от хората ви. Въобще правилното групиране на бандата е от първостепенно значение и ако се възползвате максимално от индивидуалните качества на хората си, вашият млад Ал Капоне ще завърши работната седмица два пъти по-добре от някой свой не толкова организиран колега. Много подходящо е да изпратите някое от момчетата да прави рекет при положение, че има високи показатели за боравене с хладни и огнестрелни оръжия, но много по-добре е да има

талант за изнудване и далавери

След като сте организирали хората си по екипи трябва да използвате картата на града и да им наредите какво да правят: една група например да се заеме с рекет на кварталните магазинчета, втора да обходи местните кръчми

графика	звук	оценка
60	74	80

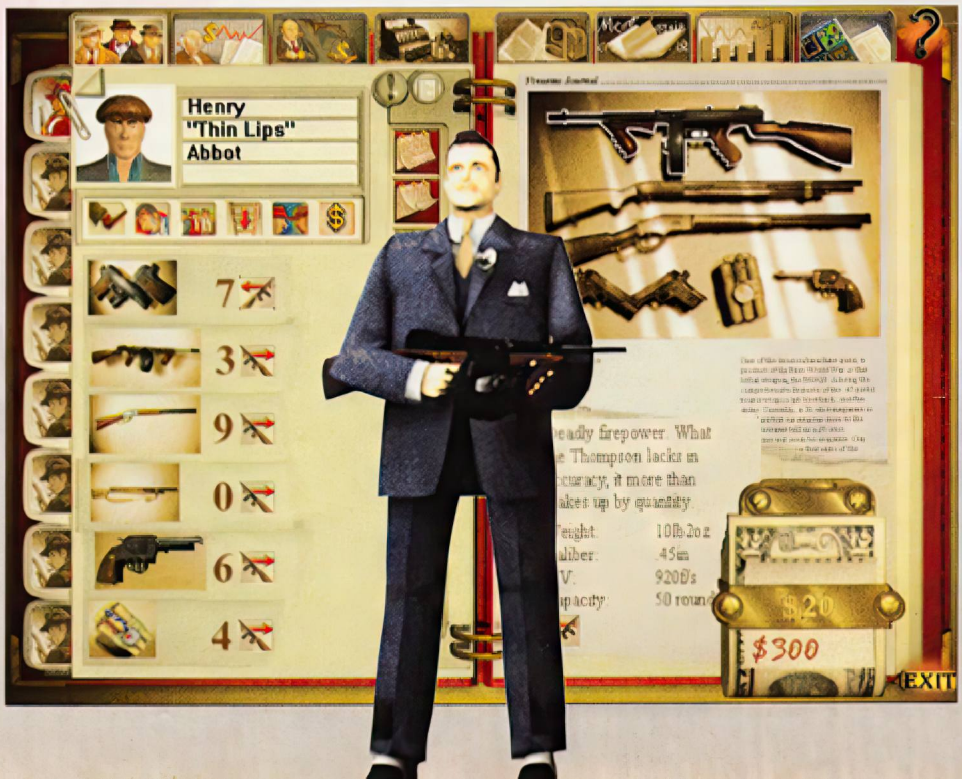
Гангстерска симулация

производител

Hothouse Creations
Eidos Interactive

изисквания

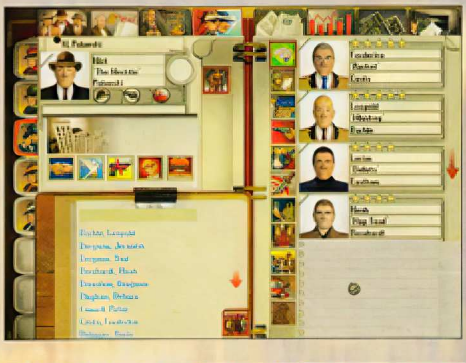
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 120 MB HDD

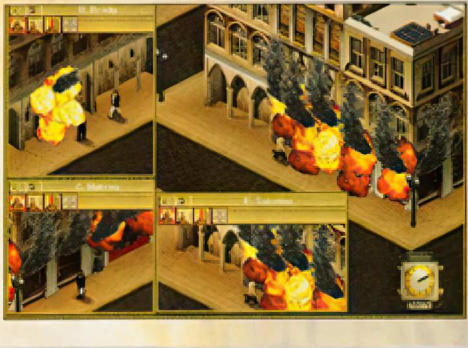


и други надеждни места в търсене на млади таланти за каузата, трета (добре въоръжена) да патрулира из улиците на собствената ви територия, като вероятно някой от по-смелите и незабележими мафиоти, ще успее да разучи и близката околност. Един поглед върху счетоводния и юридическия отдел на мафията ще ви даде представа в какво състояние се намира организацията ви. В менюто "Дипломация" ще можете да сключвате съюзи или да обявявате войни на другите "семейства", а обширна статистика ще ви помогне да се ориентирате как се справяте в сравнение с останалите. По-късно в играта ще придобият значение и някои други опции: ще можете да купувате магазини, които ще поверявате на някои от доверените ви хора, ще сключвате нелегални сделки за търговия с алкохол, ще подкупвате или изнудвате ченгета или съдии и ще отстранявате свидетели и съдебни заседатели. Понякога ще се налага да взривявате цели сгради или да извършвате погроми над точно определени личности. Важен е и анализът в края на всяка седмица, който ще ви даде възможност да хвърлите по едно око на всички важни събития през изминалите седем дни. Това ще ви е полза, за да разберете стратегията на конкуренцията и какво можете да направите, за да ѝ противодействате.

Работната седмица

След като сте съставили план, ще се озовете буквално на улицата, където действието се развива в реално време. Ще можете да наблюдавате хората си от стандартната вече изометрична перспектива (като в Syndicate) и ще ги видите как подприпкват бодро из улиците на големия град или пък как се возят в колите си. Пречещите на зрителното поле сгради веднага стават прозрачни, когато вашите момчета минават покрай тях. В особено "горещи" ситуации, за да не изгубите от погледа си бандитите, ще можете да изключите целите къщи. Не си мислете обаче, че мързеливо ще си седите на стола и само ще наблюдавате екшъна... В Gangsters, макар да не е задължително, можете да поемете пълния контрол над хората си. Това е особено наложително при престрелки, защото след известно време в кървавата разпра се включва и полицията. Ако защитниците на реда пострадат, рискувате вашите подчинени да бъдат обявени за "убийци на полицаи" и практически няма да можете да ги използвате за определен период от време. Така че е много по-разумно сами да контролирате гангстерите си и да се стараете да избягвате униформените. Ще назова още един пример в това отношение: при "разходките" из улиците на Ню Темперънс можете да налетите неочаквано на някой противников мафиот – ще имате възможността да зарежете текущата си мисия и да решите да го проследите тайно. При непредвидени обстоятелства винаги е възможно и пълното отстъпление към главната ви квартира...





2¢ **New Temperance Post**

News from the land of the New Temperance, DC — Mon, Feb 15 1921

Стратегии за начинаещия Дон Корлеоне

Офанзивна

Стремежът ви е още през първите седмици да натрупате солиден капитал чрез рекет на възможно по-големи територии и да съберете голяма гангстерска пасмина. Между другото се стремите да узнаете къде точно се намират противниковите райони. С помощта на концентрирани и безпощадни удари се стараете да елиминирате останалите "семейства". За съжаление, след множеството престрелки с конкуренцията ще трябва да сте готови местността за секунди да се изпълва с ченгета при всяко ваше появяване на "сцената", което силно ще навреди на търговските ви операции.

Дефанзивна

Ако крайната ви цел е да бъдете избран за кмет. Необходима ви е обширна териториална база и второ – организацията ви не трябва да бъде свързвана по никакъв начин с престъпния свят. Това означава: долу ръцете от явно нелегален бизнес и най-вече: никакви оръжия и насилие! Последното е по-лесно да се каже, отколкото да се направи, тъй като тези ваши действия ще подтикнат конкурентите ви към открит терор спрямо вашите гангстери.

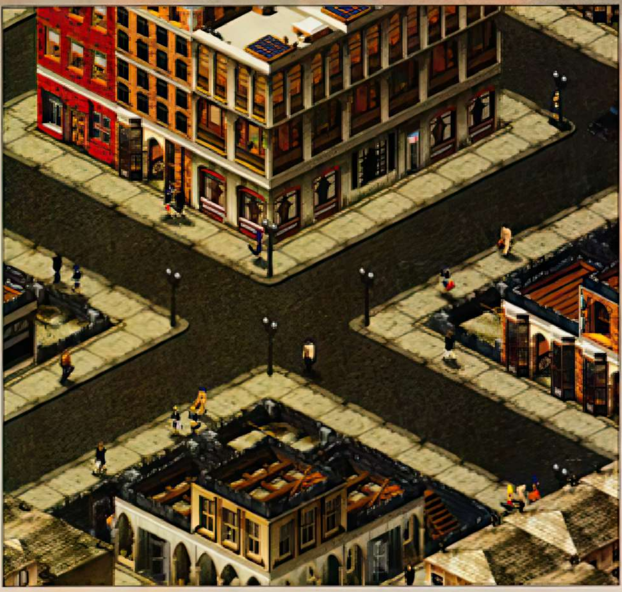
Глава в пясъка

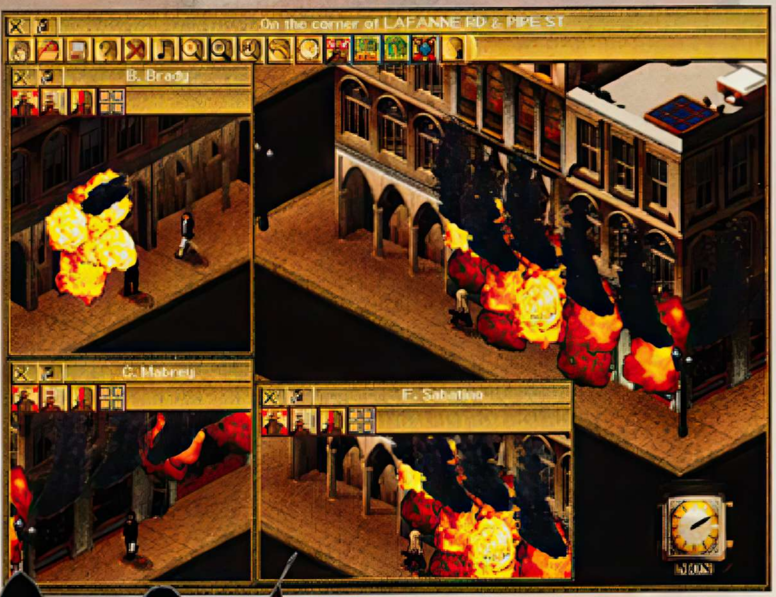
Методът залага на това да не се разраствате прекалено много, като по този начин вашата малка банда няма да бъде взета на сериозно от Големите и ще бъде трудна за локализиране. За начало се ограничете в малка и компактна, но по възможност доходоносна област. Скоро големите риби ще се развият достатъчно и ще започнат да се бият помежду си, което неминуемо ще им коства и редовни проблеми със силите на реда. В такава обстановка ще можете на спокойствие да изградите вашата собствена мини-империя. Когато му дойде времето да излезете на бял свят и да се покажете пред обществеността, ще направите това с жестоки и добре премерени удари, съпътствани с изнудвания и терор от всякакъв тип.

ИНТЕРНЕТ КЛУБ "БРАЙТ"
Powered by SpectrumNET®
ул. "Люлин планина" 33, тел.: 951 54 84

В приятна обстановка, на ниски цени:
- Безпроблемно сърфиране из Интернет!
- Отлична скорост на достъп!
- Месечни абонаменти, специални отстъпки!
- Индивидуални занимания с тези от Вас, които сега навлизат в света на Интернет!

За Вас сме подготвили отлична техника-Пентиум II / 400 MHz!



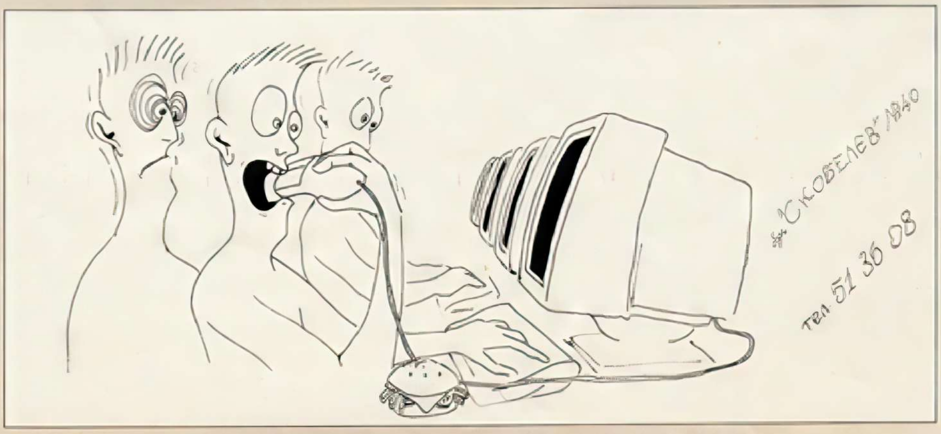


Gangters е изключително комплексна (в това отношение може да бъде сравнена само с "Capitalism") като предлага тактическото разнообразие на класическите походови военни стратегии. Трите тактики, които са публикувани във вестника на предишната страница са само основа, като при необходимост или възможност комбинирайте в различни вариации. Допълнително разнообразие в играта внася възможността да спечелите като бъдете избран за кмет на града. Освен стандартните единични сценарии има и възможност за multiplayer-игра, която поради прекалено дългата фаза на подготовка едва ли ще ви се стори особено забавна.

Управлението на играта наистина не е интуитивно и лесноусвоимо като в игрите на Blizzard, но не заслужава и тоновете критика, които се изсипаха за него в западните списания за компютърни игри (главно английските). След като усвоите функциите на отделните иконки ще можете за секунди да разпределяте гангстерските си екипи и да следите действията им. Графиката е много симпатична в режима в реално време (достатъчно ви е само да видите малките гангстерчета, държащи в ръцете си калъфи за цигулки), но в подготвителната фаза може да бъде описана при най-добро желание като "прилична". Музиката и звукът са на доста добро ниво и ще ви изненадат с множество вариации.

Gangsters не е игра, която ще допадне на всички геймъри. А свикналите да играят по-неангажиращи ума хитове като Quake и сие, със сигурност ще си глътнат езика още първия път щом пуснат Gangsters и осъзнаят, че ще трябва да се научат да боравят с купчина иконки. Тази игра е като шаха – който има търпение и здрави нерви, за да я овладее, ще бъде възнаграден богато. Не оставайте с лошо впечатление от нея само заради ужасяващо сложния интерфейс, защото ще ви прикове за седмици пред мониторите, ако имате време и желание да я разучите на спокойствие. Тя е идеална за почитателите на класическите стратегии с икономически елементи от типа на X-COM.

Никола Икономов



Return to Krondor

Имало едно време едно доста хубаво RPG с интересното заглавие Betrayal in Krondor (виж рубриката РЕТРО в един от предишните ни броеве); хубавото RPG си имало и продължение под наименованието Betrayal in Antara. Производителят внимателно запазил малкото на брой недостатъци на оригинала и хитро добавил още няколко. Резултатът бил предсказуем – почти пълен провал. Производителят твърдо решил да стане неговото – да добави ОЩЕ НЕДОСТАТЪЦИ и да направи трета игра!!! Ето как на бял свят се пръкнала разпространяваната от Sierra на 2 CD-та игра Return to Krondor.

Първоначалната информация бе точно противоположната – твърдеше се, че сюжетът на играта се връща към първоизточника, а предварителните screenshots показваха действително великолепна графика! Абсолютно менте! В първата Betrayal in Krondor имаше огромна империя за изследване и приключения, с доста голяма свобода на действие какво, къде и как да го направите, а крайната цел бе да спасите Империята от нашествието на могъщите ѝ съседи и многовековни врагове – въобще налице бяха почти всички отличителни характеристики на едно истинско RPG. В сегашната игрица врагът е... един пират (който се мъчи да открадне някакъв артефакт). Струва ми се нереално противопоставянето на Империя и пират, пък бил той с много страшна физиономия. По-нататък – в предната част можехте да бродите където ви скимне и да правите каквото ви се поиска. Сега цялото действие е концентрирано само в столицата Krondor и няколко места от най-близката ѝ околност – дори не в целия град, а само в 4-5 съвсем ограничени пространства, които могат да бъдат достигнати чрез наличната overall map. От свободата не е останало нищо – действията ви са ограничени от съвсем праволинеен quest и почти никакво странично занимание не ви е позволено (получавате съобщения от типа "James почувства, че сега не му се влиза в кръчмата").

Няколко думи за графиката – тя наистина е великолепна (като на предварителните screenshots), но САМО докато някой от персонажите не се раздвижи! Движението на фигурите е най-неграмотно направеното нещо, което съм виждал през последните 2-3 години. Героите ви си мърдат крайниците като че ли имат ревматизъм, разтегнати сухожилия, подагра и гипсирани крака едновременно. Резултатът – дори и най-баналното действие се точи безкрайно дълго и досадно – и най-вече неприятно за наблюдаване.

Единственото много хубаво нещо е озвучаването на персонажите! Топли и чувствени гласове, истинско удоволствие за ухото. За съжаление не става дума за слушане на радио, а за опит да играем компютърна игра.

Нямам познат или приятел, изтърпял Return to Krondor за повече от половин час – това според мен е предостатъчна информация.

Генко Велев

графика 43
звук 78
оценка 37

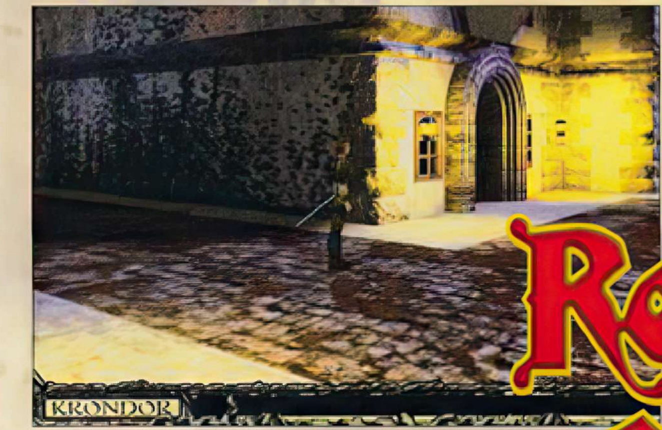
RPG

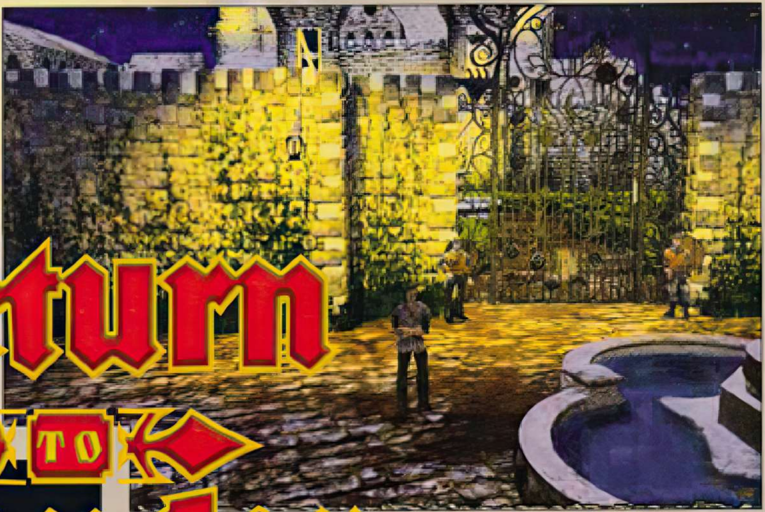
производител

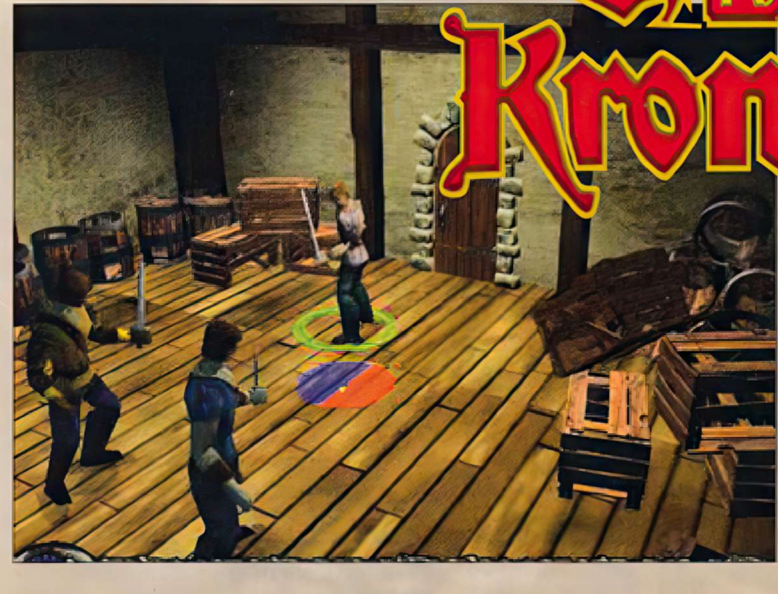
Sierra

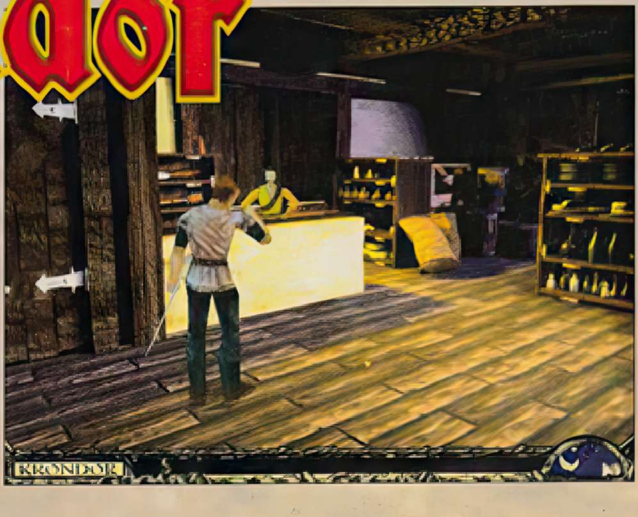
изисквания

Pentium 166, 32 MB RAM,
2 MB Video Card









GRIM FANDANGO:

Година 3

On Board the Limbo

Екипажът на кораба е "sprouted". Отдалечете се от труповете и Glottis ще ви спаси.

Engine Room

Натиснете червения бутон отдясно – това ще вдигне дясната котва. Огледайте механизмите за управление и ги използвайте. Натиснете десния превключвател. Отдалечете се и го натиснете повторно. Сега за трети път, след което погледнете през десния илюминатор. Използвайте косата върху котвата. Натиснете сега левия бутон и използвайте механизмите за управление (controls) повторно. Натиснете сега и двата превключвателя надолу (натиснете стрелките надолу). Това ще разцепи кораба на две и той ще потъне.

Bottom of the Ocean

Тръгнете към близката страна на екрана до края на светлината. Glottis ще се опита да ви спре. Ще се появи Chepito. Разговаряйте с него. Когато завършите разговора, го последвайте и го "използвайте" (всъщност ще го сграбчите). Glottis ще го понесе. Цялата група ще се приближи до подводница, където живее октопод. Обиколете отдясно към голямата скала и огледайте нещата върху скалата. Chepito ще бъде хванат от октопода и това ще даде време да се доберете до подводницата.

Edge of the World

Влезте във вратата от далечната страна на екрана – това е асансьор. Продължете напред и надясно. Минете през отвора вляво от вратата с колелото – ще се окажете в стая.

Cell

Разговаряйте с децата в клетката за птици. Момчето ще ви подхвърли чук. Вземете го, напуснете стаята и се върнете обратно в другата стая.

Other Room

Meche е тук. Използвайте пепелника (мразя този интерфейс – всъщност ще го избутаме). Meche ще си прогори чорапите и ще ги изхвърли в кофата за боклук. Вземете ги – дори прогорени чорапите на Meche са скъп спомен. Върнете се при асансьора.

Under the water

Тръгнете напред (към предния край на екрана) и наляво. Разговаряйте с Chepito. Дайте му чука и ще получите бормашина. Дайте му чорапите и ще получите "sprouter". Върнете се при асансьора и тръгнете надясно. Приближете се до конвейера. Дръпнете ръчката и се качете върху конвейера. Изкачете се по стълбите вляво.

The Crane

Завъртете го на другата страна и свалете кофата. Използвайте го (казано на нормален език – излезте от кабината) и слезте на рампата в средата на екрана. Use the arrows to move it to the other side.

The Beach

Идете при кофата. Използвайте бормашината и откачете кофата от веригата. Върнете се обратно в кабината на крана и го обърнете на другата страна. Върнете се по същия път (през конвейера) и дръпнете ръчката. Веригата ще се закачи за котвата. Сега обратно в крана и вдигнете веригата. Върнете се в стаята, където е Meche и й дайте пистолета.

Dom's Office

Meche се опитва да избяга, но вратата е заключена. Идете при вратата с колело на нея. Използвайте бормашината. Сега механизмът на ключалката се вижда и можете да го нагласите така, че вратата да се отвори. Редът за въртене на колелото е дясно, ляво, дясно – бавно, така че да се образува цепнатина, в която можете да мушнете косата. Дръпнете ръчката, влезте и затворете вратата. Обърнете се, погледнете нагоре и използвайте косата. Отваря се секретна врата и Meche се появява. Влезте в секретната стая.

Secret Room

Погледнете противопожарната инсталация и използвайте косата. Завъртете колелото от дясната страна на екрана, след което напуснете стаята и тръгнете към дъното на екрана. Вземете секирата и обратно в секретната стая. Застанете точно над синия квадрат в центъра и използвайте секирата – ще се счупи плочка водата ще започне да изтича.

Beach

Вече тримата сте отново при крана – свалете веригата; вдигнете веригата – това ще откъсне трошачката на корали и сте готови за отплуване. Don ще се опита да ви спре – скочете на подводницата, обърнете се и използвайте косата върху окото.

Година 4

Outside the Train Station

Слезте по стълбите и отворете ковчега. Ще изкочи Bruno и ще ви върне обратно чашата. Сега обратно и Meche ще ви повика – появява се Експрес N 9 заедно с Don и продължава към ада. Минете през портала.

Inside the Train Station

Идете към дъното на екрана – Chepito е тук; разговаряйте с него, след което се върнете обратно навън.

Outside the Train Station.

Разговаряйте със статуята на маите. Тръгнете към стълбите – статуята ще ви спре и ще ви даде бележка. Прочетете я – тя е от Hector Lemans. Слезте до първата стълбищна площадка и минете през портала – Glottis е тук.

Under the Train Tracks

Разговаряйте с механика в синьо. Слезте надолу по стълбите и минете през портала вляво.

Kitchen

Отворете дясното чекмедже.

SOLUTION

YEAR 3-4

Вземете парцала и излезте. Тръгнете наляво. Използвайте парцала върху oil can. Върнете се в кухнята и използвайте парцала върху тостера. Ще влезе механикът, за да угаси пожара. Вземете втори парцал и пак го използвайте върху oil can. Поставете чашата върху лавицата за чаши. Поставете парцала в тостера.

Back in Rubacava

Опитайте да влезете в bone Wagon. После идете в Blue Casket.

Blue Casket

Идете в дъното на стаята и почукайте на вратата. Ще излезе Olivia и ще каже, че иска да дойде с вас. Влезте в кухната и погледнете качето – пълно е с желатин.

The Docks

Говорете с Velasko и вземете бутилката с корабче в нея. Върнете се в Blue Casket и използвайте бутилката върху качето. Върнете се обратно при Bone Wagon.

Bone Wagon

Дайте бутилката на Glottis – той ще се върне в Blue Casket за още желатин. Говорете с него, когато се завърне. Той ще изсипе желатина върху плочките на доминото. Тръгнете към Toto's Tattoo Parlor.

Tattoo Parlor

Отворете десния шкаф и вземете бутилката с течен азот. Сега обратно при Bone Wagon.

Bone Wagon again

Използвайте течния азот върху желатина. Идете от задната страна на Bone Wagon и обезвредете бомбата (натиснете клавиш "p").

Head Quarters

Погледнете в кофата за боклук и вземете изхвърлената от Sal снимка. Погледнете компютъра. Ще видите Bowsley. Дайте бележката на пощенския гълъб и му покажете снимката от боклука. Той ще отнесе бележката на Hector (на Bowsley).

Вземете ръката от "the sprouted body". Говорете с Meche. Трябва да намерите маскировка и тя ще намери пистолет. Излезте от стаята и после преминете в стаята в дъното на екрана.

Sewers

Доближете до Glottis и говорете с него. Качете се по стълбите.

Backstage

Слезте до малката площадка и подслушайте. Вземете джезвето за кафе. Качете се по стълбата и тръгнете надясно. Използвайте джезвето върху участниците в представлението. Погледнете мелачката (snowflake grinder). Използвайте ръката върху нея. Вземете я обратно. Слезте по стълбите до гримьорната и готово – имате маскировка. Напуснете и отидете в казиното.

Casino

Отидете при ротативките и разговаряйте с мъжа с мушамата. Говорете отново; говорете с Meche – тя ще ви каже да се разкарате. Говорете с нея отново. Използвайте листа върху Charlie. Върнете се обратно и пак говорете с мъжа с мушамата. Влезте в банята – и ще излезете с нов костюм. Върнете се при Glottis.

Sewers

Дръжте се плътно след Glottis.

Dark Sewers

Отидете към тъмния отвор в горната част на екрана. Използвайте мелачката и минете през портала. Glottis е вас сега; появява се крокодил – пазач. Използвайте дистанционното управление. Придвижете Bone Wagon колкото е възможно по-далече. Излезте на корниза (използвайте го). Идете до края на корниза и извадете дистанционното управление. Слезте наполовина по стълбата. Издебнете крокодила и използвайте дистанционното така, че да му затиснете опашката под Bone Wagon. Слезте по стълбата и продължете към дъното на екрана.

Florist

Влезте в магазина. Bowsley се е скрил под щанда. Погледнете лентата над вратата и използвайте косата върху нея. Излезте и пак влезте обратно. Bowsley ще ви даде пистолет и муниции за него, които са всъщност опаковка "sproutella". Върнете се в казиното.

Casino

Говорете с пиколото – той ще ви зададе въпрос. Отговорът е на дъската за "keno" зад вас. Погледнете номерата, минете напред, назад и пак вижте номерата, докато излезе нов номер. Това е и отговорът на въпроса.

Hector's office

Говорете с Celso. Почукайте на вратата и той ще влезе заедно с жена си.

On roof

Тръгнете надясно по края на перваза към ръката от неоновия знак. Използвайте мелачката върху подпората, после използвайте и опаковката sproutella върху същото място. Подпората ще поддаде и знакът ще падне. Качете се по стълбата.

Meadow

Тръгнете нагоре по хълма към оранжерията. Hector е тук и ви "sprout"-ва. Използвайте течния азот върху себе си. Върнете се обратно в колата и погледнете в нея – там е главата на Sal. Сега вече може да отидете при куфарчето и да извадите билета на Sal. Идете зад оранжерията и продължете около нея. Когато билетът изскочи от ръката ви, сте намерили къде е заровено тялото на Sal. Изкопайте го

Cut scene

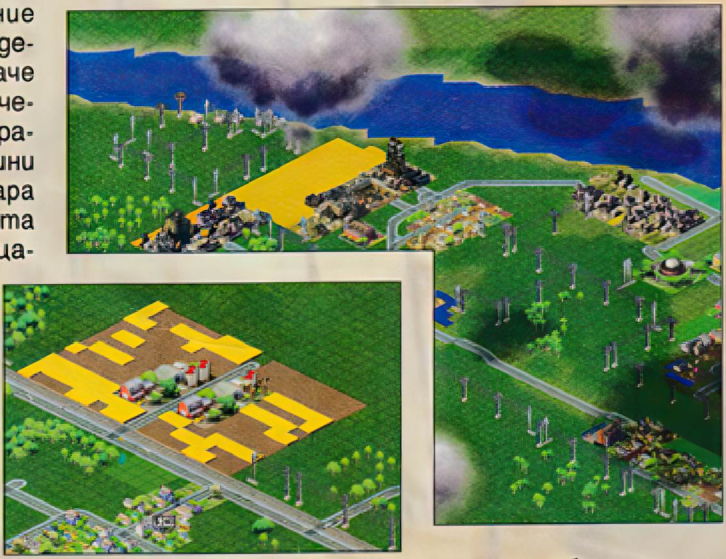
Претърсете трупа – ще намерите ключ. Върнете се при колата и използвайте ключа върху багажника. Отидете при резервоара за вода и използвайте върху него опаковката sproutella. Върнете се при оранжерията и отворете вратата.

Следва последната cut scene и happy end!

Генко Велев

SIM CITY 3000

Не са много поредиците в света на игрите, които могат да се похвалят с 10-годишна история. Maxis могат с гордост да претендират, че са автори на една от тези редки серии от успешни игри, издържали теста на времето. Точно преди 10 години на пазара се появи една стратегия в реално време, която бързо грабна вниманието на геймърите и доби направо култов характер. Както вероятно се сещате, става въпрос за оригиналното Sim City, което за времето си беше революционно като възможности и графика. 5 години по-късно Maxis пуснаха продължението Sim City 2000, което предлагаше изометрична 3D графика и почти необятни възможности. Точно прекалените опции обаче попречиха на втората част да добие популярността на оригиналната игра. Просто много геймъри нямаха настроение да загубят часове в строежа на водопроводни тръби и да обръщат внимание на хиляди дребни детайли, които обаче имаха важно значение за успеха в играта. Още 5 години по-късно на пазара се появи и третата част от поредицата. В Sim City 3000 Maxis обещават да отстранят недостатъците на предшественика и да се върнат към гениалния геймплей на оригинала, като в същото време запазят всичките безбройни възможности пред мераклиите да се пробват в ролята на кметове.



графика	звук	оценка
69	65	74

Икономическа симулация

производител

Maxis
www.simcity.com
Electronic Arts

изисквания

Win 95/98, DirectX,
2 MB Video, 3D Video

На пръв поглед

няма почти никакви промени!

В Sim City 3000, точно както и в предишните две части, ще имате възможност да проверите дали ставате за градоначалник. Целта е да се изгради максимално добър град, в който жителите ще се чувстват щастливи. За целта трябва да осигурите всичко необходимо за нормалното функциониране на селището. Това включва жилищни квартали, електричество, магазини, индустриални зони, градски транспорт...и мразените от повечето геймъри водопроводи и канализационни системи! Точно след 5-10 минути игра обаче ще установите, че Sim City 3000 действително е нова игра и че авторите са се поучили от предишните си грешки. Самата програма непрекъснато ви подсеща какво точно липсва във вашия град и по този начин се избягват продължителните размисли на тема: "Добре де, уж всичко ми е наред, а защо въпреки това никой не идва да живее в моето китно градче?" Съветниците ви също не са лоши и вместо да си губят времето с безмислени разсъждения дават съобразени с конкретната обстановка напътствия. Освен това интерфейсът е сериозно обновен. Този път дизайнерите са се отказали от хилядите иконки, които караха геймърите да се чувстват като при работа с 3D Studio MAX. В Sim Sity 3000 винаги виждаме само десетина иконки, а останалите са скрити под

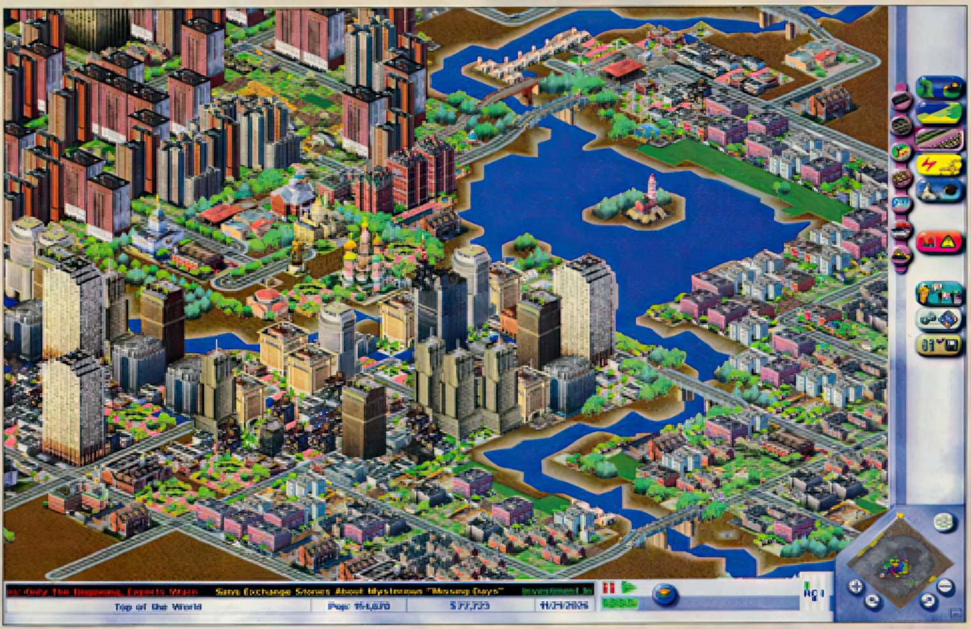
реклама
66 8267
92 00 313
ефир
09 0021 250 10
92 00 288
студио
92 00 299
MM
MM
кабелен музикален канал

тях в добре организирани менюта. Така се запазва прегледност, а строежът на града не се превръща в отчаяно търсене на иконката за "Полицейско управление" или "Университет". Подреждането на самите икони и менюта е много сполучливо и нямах абсолютно никакви проблеми за броени минути да се ориентирам в целия интерфейс. В самата игра също има някои промени. Както и преди, ще имате възможност да си изберете някоя гола полянка и да я застроите с вашия идеал за град. Има възможност да се заемете и с доизграждането на вече започнато селище, за да си спестите скучноватичката първа фаза на играта, където само маркирате най-различни зони без реално да се случва нищо друго. Не са забравени и сценариите, които съдържат управлението на вече изградени градове. Те включват решаването на транспортни, жилищни и екологични проблеми, както и борби с всякакви катастрофи. За съжаление са отпаднали сценариите от типа на "Оправете Токио след посещение на Годзила" и "Ограничете щетите от посещението на извънземните нашественици":-(.

Известни нововъведения има и при графиката. Дизайнерите са се възползвали от нарастналата мощ на модерните компютри и са вградили невероятни детайли. При най-голямата степен на увеличение ще можете буквално да наблюдавате живота на всеки един жител във вашия град. Сградите са доста добре направени и като цяло може да се каже, че Sim City 3000 със сигурност няма да разочарова от графична гледна точка. Има дори поддръжка на 3D-ускорители, въпреки че не забелязах особена полза от нея. Добри думи могат да се кажат и за звука, които без да блести с особени ефекти създава подходяща атмосфера.

Наръчник за начинаещи кметове

Следващите редове едва ли ще са интересни за SimCity ветераните, защото ако сте играли с успех Sim City и Sim City 2000 едва ли ще имате особени проблеми със самата игра. На практика в Sim City 3000 трябва да правите същото, а и начините за постигане на целта също не са се променили значително. Съществуват обаче доста геймъри, които преди 10 години не са имали представа, че има такова нещо като PC и са пропуснали оригиналната игра и първото й продължение.



Най-важното нещо е:

ниски данъци и висок жизнен стандарт

При тази комбинация от думи на всеки средностатистически български общинар би му се изправила косата, но горчивата истина е, че ако следвате практиката на родните политици и проявите бюрократично дебелоочие спрямо гражданите, никога няма да минете фазата на празната поляна! Просто в град с високи данъци няма да се засели нито един човек, а ако случайно имате вече жители на вашето селище ще забележите, че те много бързо ще си поискат най-различни екстри, за да останат в града и да си плащат ниските данъци при вас, а не при конкуренцията от съседния град. Без полицейско управление, пожарна команда и училище например няма никакъв шанс да се засели дори един човек. Същото естествено важи в още по-голяма степен за електричеството и водопроводните тръби. Ако не сте чиновник от НЕК, вероятно ще се сетите, че не е достатъчно само да забиете някои ТЕЦ по средата на полето и да кажете: "Ток има!". Вашите жители ще искат пълна електрификация на всеки квартал! Същото важи и за водата, а слава богу дори в Sim City 3000 авторите са спестили на геймърите проблема с телефонизацията, макар че би било забавно да можете да организирате

лов на корумпирани телефонни техници

Друг сериозен проблем са дупките по улиците. Много бързо ще трябва да се примирите с мисълта, че не се намирате в София и построяването на улица не решава въпроса веднъж завинаги, а вашите жители няма да търпят дупки дори и ден. След като градчето се разрастне не е лошо да помислите и за паркове, стадиони, библиотеки и др. подобни. Ако имате пари, можете дори да си построите някое чудо на модерната архитектура, което бързо ще привлече туристи, а заедно с тях и сериозни инвестиции. Докато стигнете до този момент обаче ще минат доста часове с играта, защото SimCity 3000 точно като предшествениците си е една от най-комплексните и увличащи стратегии на пазара.

Никола Дърпатов

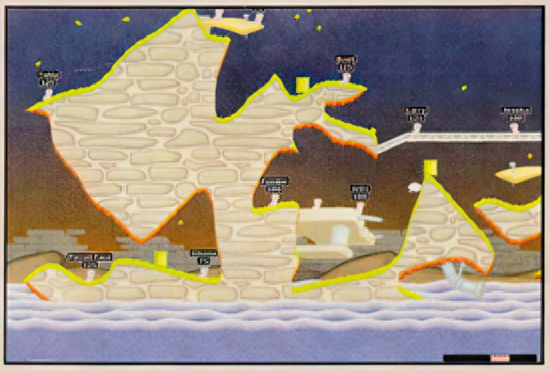
не губете данни

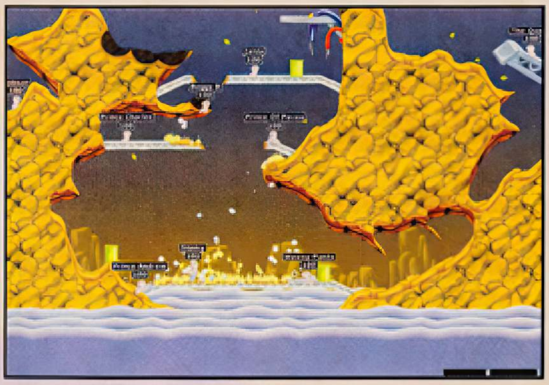
Запис на CD-R (TDK) 5$
игри, енциклопедии, софтуер
ул. Раковски 203, тел. 669 018

WORMS

ARMAGEDDON

Американските компании бълват десетки игри всеки месец, но истински оригиналните и нестандартни заглавия почти винаги са дело на европейци. Докато янките се трудят над поредния клонинг на тема Doom или Warcraft дребни английски или френски фирмички често създават същински перли. Точно така преди няколко години се появи играта Worms, дело на англичаните от TEAM17. Въпреки грозната дори за онова време графика, нищожния бюджет и тоталната липса на каквато и да е рекламна кампания, тя стана култов хит и то не само в Англия, а по цял свят. Дори създателите ѝ бяха учудени от неочаквания успех, но набързо създадоха add-on – Worms+: Reinforcements. След 1-2 години се появи и продължението Worms 2, което можеше да се похвали с идеална графика и камара нови оръжия в ръцете на розовите терминатори. Разпространител бе не друг, а гигантът Microprose. Явно нито създателите, нито диструбуторите са имали причина за недоволство, тъй като третата част – Worms Armageddon, вече е факт.





И така – въоръжените до зъби малки розови рамбовци се завърнаха и Армагедон може да започне. Идеята си е все същата: да взривим, удавим или разстреляме противниковите червеи, като за тази цел използваме пребогатия арсенал от огнестрелни оръжия, базуки, гранати, експлоадиращи животни, стари бабички и смъртоносни тропически плодове. Към класическия инструментариум, познат ни от Worms 2, са добавени и няколко нови, още по-хитроумни "оръдия на труда". Със скункса – модерно химическо оръжие, можем да издушим противниците. Заразените червейчета позеленяват и започват да губят енергия с всеки изминал ход. Те могат да бъдат излекувани, само ако се докопат до някой медицински пакет. Ако пък искаме да си направите барбекю, то новата горелка е точно за вас. Освен това разполагаме с лък и викингска брадва, с която можете да разсечете противника си на две... в буквалния смисъл (атакуваният червей губи половината от енергията си). С овцемета пък можете да изстреляте бедните блеещи животинки в желаната посока. За незапознатите с Worms читатели трябва да уточня, че овцата всъщност е свръхмощна самоходна бомба. Окопалите се врагове могат да бъдат неприятно изненадани от бомбата-къртица. Просто няма как да изброя всички оръжия, но Бетонното Магаре – олицетворение на божествения гняв, също е налице:-). Между другото – в сандъците с оръжия вече няма виетнамски капани (booby traps), така че смело събирайте небесната мана!

Новост е появата на utilities – те падат от небето, също както оръжията и медицинските пакети и имат най-разнообразни ефекти. Например с помощта на лазерния поглед можете да улучите врага си с пистолет или лък от огромно разстояние. Слабата гравитация също е много забавна. Ако попаднете на jet pack, ще можете да полетите, вместо да използвате досадните стари ninja-ropes. Съществуват и цяла камара чисто стратегически utilities – замразяване на вашите червеи в блокове лед (където са почти неуязвими), избиране на произволен червей, невидимост и пр.

"Червеят никога не може да има достатъчно оръжия" – казва Анди Дейвидсън, създателят на Worms (който между другото отдавна би трябвало да лежи в звукоизолирана стая в специализирано заведение), но внушителният нов арсенал ще го задоволи, поне на първо време. Колкото до графиката – най-сериозната промяна в сравнение с втората част е поддръжката на високи графични режими – до 1024x768. Това е много удобно, тъй като в режим 640x480 се налагаше постоянно скролиране и прицелването за далечни изстрели бе много трудно. Сега червеите и терените са го-

графика 83 звук 89 оценка 91

Нестандартна стратегия

производител

Team 17
Microporose

изисквания

Pentium 90, 16 MB RAM,
Win 95/98, DirectX,
поддръжка видео 1024x768

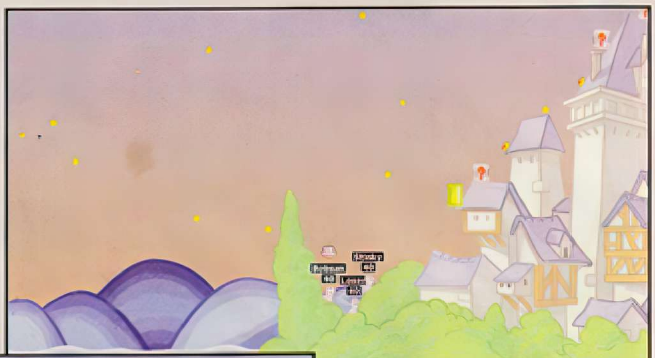
ре-долу с мащаба от първия Worms, но пък изглеждат несравнимо по-красиво. Звуковите ефекти са направени с чувство за хумор и са изключително разнообразни – предвидени са десетки различни пакети, между които да си избираме, както и възможността да запишете собствено озвучаване. Музиката също е на ниво.

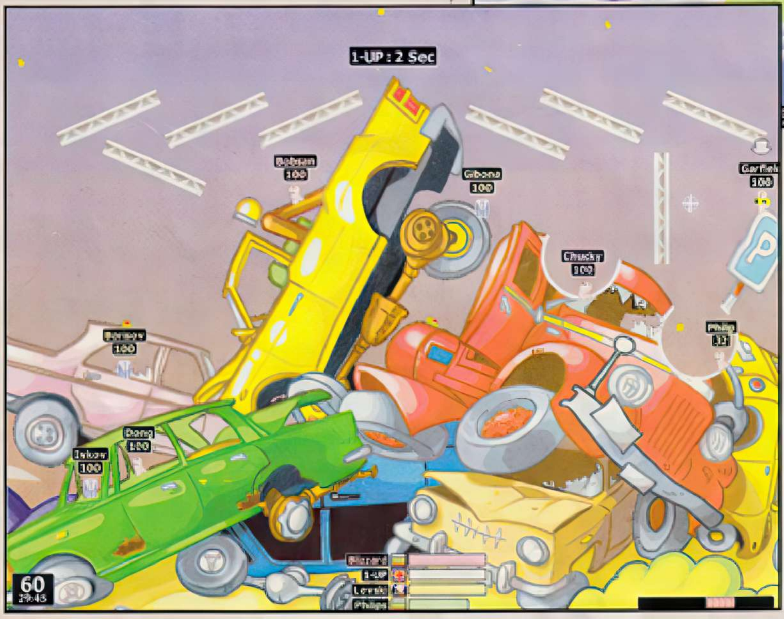
Разбира се, преди дори да си помислите за игра трябва да създадете своя dream-team от слузести, розови чудовища. Измисляте осем имена, колкото по-идиотски – толкова по-добре. Между другото в момента най-популярното име за червей е Моника Люински... Избирате си говорен пакет или записвате свой собствен (прекрасно се получава ако ускорите двукратно гласа си). Също така трябва да изберете свой фанфар, вид на надгробния камък (всички гробчета са много симпатични и се клатят в такт с музиката) и едно специално оръжие. Най-накрая трябва да посочите своя флаг. Тук е мястото да се похваля, че българският трибагреник е включен в Worms: Armageddon и негов художник е... самият Боян Спасов! Просто ми беше омръзнало всички в Интернет да ме питат дали съм руснак докато играех на втората част и затова изпратих миниатюрно българско знаменце на Team 17 с молба да го включат в продължението. Сега с гордост мога да заявя, че съм нарисувал собственоръчно 340 пиксела от Worms: Armageddon (знамето има размери 20x17). Отклоних от темата... създайте отбора си и се хвърлете се с главата напред в екшъна!

Както винаги, можете да играете срещу компютъра или в multiplayer да разкажете на своите своите приятели

къде зимуват червеите

Предвидени са тренировъчни нива, където да усвоите някои основни умения – примерно пилотаж на супер-овце или избиване на стари жени. Освен това има една single-player кампания и серия от битки, наречена deathmatch. Ако постигате завидни успехи в тези дисциплини, ще получите достъп до няколко много забавни тайни опции, между които са амфибийните овце и възможността червеите да кървят, когато бъдат уцелени (е, не е като Blood 2, но и това е нещо за консервативните англичани). В multiplayer-а има две съществени нововъведения. Първо – вече можете да сключвате съюзи, като изберете еднакъв цвят за отборите си. Второ – по-добрите играчи могат да отпускат хендикап на послабите, тоест преднина в броя на червеите или тяхната енергия. Това прави битките още по-интересни и забавни. А когато екшънът приключи, не забравяйте да погледнете статистиката и оригиналните награди, с които са почетени отбори и отделни червеи. Като нищо може да се окаже, че червеят Кита Lissa е станал шампион на висок скок, а пък Bill Gates е преминал към тъмната страна...





Worms винаги е предлагал на играчите алтернативно забавление, различно от това в StarCraft или Quake 2. Онези, които прибързано отхвърлят тази игра като "несериозна" просто не знаят какво пропускат. Какво удоволствие е да взривиш с овца червеите на най-добрия си приятел, който от яд да си потроши клавиатурата и да глътне мишката. За съжаление Team 17 официално обявиха, че Armageddon ще е последната игра от серията. Но кой знае – може би вече ни подготвят триизмерен вариант?

Боян Спасов

STEFANI Multimedia: CD-A, CD-ROM, CD-R, V-CD, DVD – tel/fax (02) 980-98-13

Един прекрасен подарък!

Том I от новия мултимедиен продукт „Общообразователна енциклопедия „Gencarta "99", е вече на пазара. В енциклопедията са включени 4 основни раздела: природа, наука, изкуство и хоби.

В първия раздел ще намерите снимки и текстове за различни представители на растителния, животинския, птичия свят и морската фауна. За всеки екземпляр са показани английското и латинското му наименование, зоните на разпространение или местообитаване и характерните му особености.

В раздела „наука" са събрани знания по астрономия и география. Тук ще откриете данни за Слънцето и за отделните планети от слънчевата система, както и за повечето от държавите от петте континента. Том II на Общообразователната енциклопедия ще съдържа знания по физика, ботаника, химия, история и археология.

В раздела „изкуство" са включени биографични данни и сведения за творчеството на писатели и философи, художници и композитори на класическа музика.

Разделът „хоби" е посветен на автомобилите и домашните любимци-кучета и котки.

Приятна музика ще съпътства виртуалната ви разходка из света на познанието.

Том I на енциклопедията „Gencarta "99" на Stefani Multimedia можете да намерите във фирмения магазин на ул. „Княз Борис" 134 или да я поръчате по Интернет на адрес: *cdmania@techno-link.com*

За справки можете да се обръщате на тел. 980-98-13.

STEFANI Multimedia

ТАЛОН
ЗА
ПОДАРЪК

Елате с този талон във фирмения магазин на ул. Княз Борис 134 и за всеки музикален диск или CD-ROM, който купите, ще получите още един безплатно. Ако купите 2 диска, ще Ви подарим още 2, за 3 – 3 и т.н.
Ако не си харесате диск, но си купите нещо друго над 5000 лева – пак безплатен диск.

ПОБЪРЗАЙТЕ!

Важи до изчерпване на подаръците.

ALPHA CENTAURI

Никой не може да отрече, че Сид Майер е един от гениалните дизайнери в историята на компютърните игри, а името му е най-добрата реклама за всяка стратегия. Малко играчи знаят, че една от най-успешните игри на Microprose – Civilization II, всъщност е създадена не от самия него, а от неговия колега и партньор Брайън Рейнолдс, който е дизайнер и на последното заглавие на фирмата Firaxis – Sid Mayer's Alpha Centauri. Името на Сид в заглавието би трябвало да събуди интерес у почитателите на походови стратегии и да ги накара да развържат кесиите си. Има логика – играта е наследила повечето от идеите на добрата стара Civilization. Сюжетът е горе-долу следният:

Космическият кораб на обединените нации Unity след 40-годишно пътуване достига до своята заветна цел – звездната система Алфа Кентавър. Неговата мисия е да открие подходяща за живот планета и да я колонизира в името на Човечеството. Тук започват проблемите – капитанът е тайнствено убит, връзката със Земята прекъсва, а сред екипажа избухват бунтове. В крайна сметка заселниците се разделят на седем фракции, а Unity е унищожен завинаги. И пред вас, в ролята на лидер на една от фракциите, стои нелеката задача да овладеете Алфа Кентавър… Но преди това трябва да знаете правилата, които не са никак прости. Предвиден е подробен "help", може би дори прекалено подробен – малцина ще имат нерви да го изчетат открай докрай. Тези, които са играли на ретро-стратегии като Civilization, Colonization и Master of Magic, ще успеят бързо да се приспособят и към Alpha Centauri, но просто ми става жал за горките новаци.

графика	звук	оценка
58	65	79

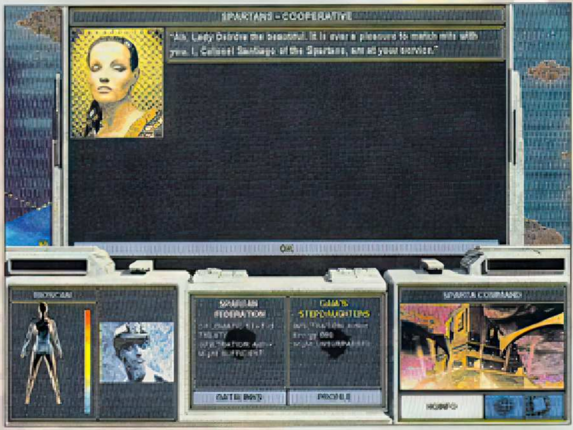
походова стратегия
на Сид Мейер

производител

Firaxis Games
Electronic Arts

изисквания

P90, 16 MB RAM, 800x600 Video



SPARTANS – COOPERATIVE

"Ah, Lady Deirdre the beautiful. It is ever a pleasure to match wits with you. I, Colonel Santiago of the Spartans, am at your service."

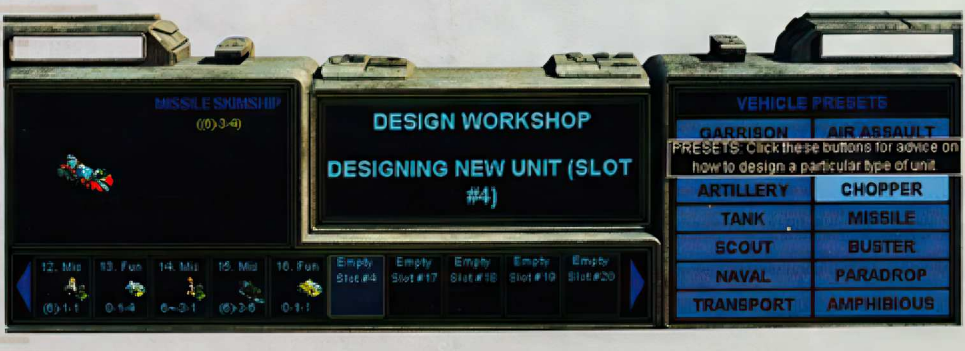
Основните концепции и правила

Започвате със своя единствен "град" – първата колония на вашата фракция (това определено няма да е единствената прилика с Civilization). Отначало главните ви задачи са да създадете няколко нови колонии и максимално бързо да изследвате повърхността на планетата. Ако успеете да се доберете до някоя от разпръснатите капсули (supply pods) преди другите фракции, можете да спечелите ценни облаги (помните си "къщичките" в Civilization?). Вашите колонии добиват три типа ресурси – хранителни вещества, необходими за прираста на населението; минерали, използвани от индустрията и енергия, която е еквивалент на парите. Зелените сектори са идеални за ферми, каменистите – за добив на минерали, а колкото по-нависоко е един сектор, толкова по-голям е енергийният ви добив от него.

Накратко – търсете каменисти, яркозелени сектори, по възможност на висока надморска височина (ако и телефонните линии са добри ще е направо утопия). За жалост по-често ще откривате червени джунгли от извънземни гъби (xenofungus), които, освен че са напълно безполезни, могат да създадат доста опасности за вашите колонии. Затова най-добре е бързо да ги премахнете, като за целта използвате специалната единица Formers. И като сте се захванали с тераформиране не спирайте дотук – посадете гори от земни растения, постройте пътища, мини, ферми и слънчеви батерии. Ако сушата не ви е достатъчна – колонизирайте и океаните!

Планетата няма да ви търпи дълго...

Хората най-брутално нарушават баланса в прецизната екосистема на Алфа Кентавър и планетата скоро започва да отвръща на насилието с насилие. Гадинките, които се въдят в ксено-джунглите и дълбините на океаните, започват да нападат вашите колонии и стават все по-агресивни. Макар и без индивидуален интелект те притежават сложно колективно съзнание, може да се каже дори, че планетата е живо същество. По-лошото е, че развитата военна технология няма да ви помогне да се защитите от телепатичните атаки на извънземните. Единственият фактор, който има значение в такива битки, е моралът на армиите ви. За капак на всичко вашите скаути откриват и следи от разумен живот. Никой не може да

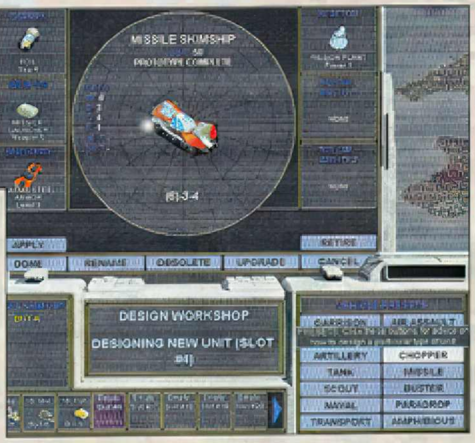


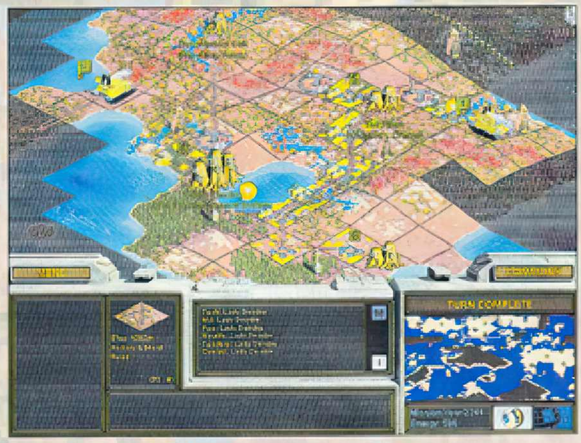
PRESETS: Click these buttons for advice on how to design a particular type of unit каже как е изчезнала безименната извънземна раса, но повърхността на планетата е осеяна със странни високотехнологични монолити, които можете да използвате за свои цели. Артефактите, оставени от извънземните, също могат да ви бъдат полезни.

Не трябва да забравяме и основните си конкуренти – враждебните човешки групировки. Всъщност “враждебни” не е точната дума – те ще се държат много любезно с вас, стига да им играете по гайдата. Но е трудно да угодите на всички – ако изградите индустриално общество, ще си навлечете гнева на еколозите, ако пък сте демократ, няма да се спогодите с религиозната фундаменталистка сестра Мириам, която ще види във вас самия Сатана. За да се харесате на всички, трябва да сте умел дипломат и задължително да се въздържате от използване на непозволени оръжия (както в боя, така и при потушаване на бунтове).

Можете да победите по четири различни начина. Ако сте в завоевателско настроение, можете просто да изметете противниците си от лицето на Алфа Кентавър. Ако с умели дипломатически ходове си осигурите три четвърти от гласовете им (гласовете на всеки играч се определят от броя на заселниците, които контролира) можете да ги обедините. За третия вид победа ви е нужна много добре развита наука и индустрия – трябва да завършите първи тайния проект “Transcendence”, чрез който човешката раса еволюира в по-висш вид. Съществува и четвърти начин за икономическа победа. За целта трябва да имате достатъчно енергия, за да завладеете целия световен пазар.

Играта има няколко сериозни недостатъка – основните два ви посочихме още в preview-то в миналия брой: “калпава графика и лош интерфейс”.





Графиката ще ви ужаси

Режимът е 800x600, но това не компенсира недостатъците на псевдотриизмерния терен и псевдотриизмерните единици, които пълзят по него (трудно е да различите човек от подводница). Само сносната интродукция и добрите анимации при завършване на таен проект спасяват Firaxis и Брайън Рейнолдс от пълен позор. Колкото до интерфейса – след около 2 часа игра ще свикнете с него, но в началото просто ще ви изтрънпат очите от всичките менюта и подменюта. Това се компенсира от факта, че повечето маловажни елементи (управление на колониите и тераформиране) могат да бъдат автоматизирани и така да си спестите голяма част от щракането. Все пак играта е доста сложна и може би няма как интерфейсът да се опрости повече. Дразни и фактът, че основните идеи са заимствани от всевъзможни стари стратегии.

Въпреки това си струва да я изиграете. За разлика от Civilization, където имаше само 5-6 различни държавни строя, тук ще можете много по-прецизно да съставите модела на вашата собствена футуристична утопия. От менюто social engineering ще зададете вашия държавен строй, икономическа политика, ценности и структура на обществото. Колкото повече напредвате в науката, толкова повече алтернативи ще придобивате.

Атмосферата в играта е като във фантастичен роман, дипломацията също е добре изпипана (което не можеше да се каже за никоя от предишните подобни игри). Допадна ми и реалистичната опция Blind Research – когато тя е активирана, не можете да определяте точно коя наука да "изобретят" вашите учени, а трябва да им посочите в коя област да насочат усилията си – колонизация и прираст на населението, чиста теория, икономика и инфраструктура или военна технология. Внимание заслужава възможността за дизайн на ваши собствени единици (можете да създадете например stealth-колонизатор и да се чудите какво да го правите : -).

Играта има какво да предложи на всеки фен на класическите стратегии. Въпреки това тя категорично няма да стане хит. От Сид, Брайън и Firaxis очаквахме много повече.

Боян Спасов

STEFANI Multimedia: CD-A, CD-ROM, CD-R, V-CD, DVD - tel/fax: 02 980-98-13

Нови мултимедийни енциклопедии в магазина на ул."Княз Борис" 134. Супер цени на едро.

Vivaldi Video – World Music Antology – Birds – Aquarium – Fauna

E-mail: cdmania@techno-link.com
Web site: www.techno-link.com/clients/cdmania

ANNO 1602

Creation of a New World

графика 95
звук 70
оценка 82

икономическа стратегия
в реално време

производител
Max design

разпространител
Sunflower / Inforgames

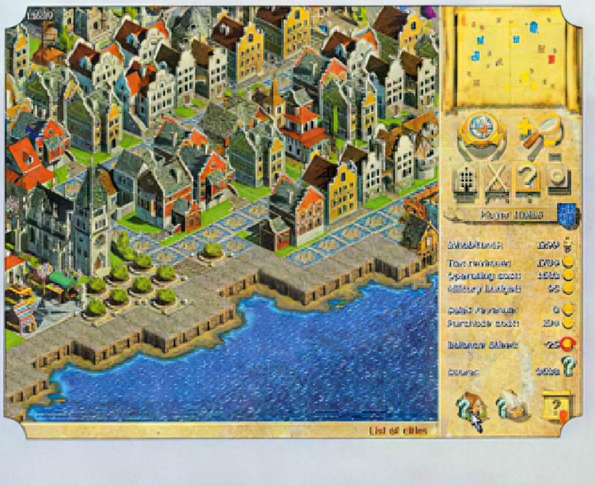
изисквания
Pentium 133
32 MB RAM, 2MB Video Card

Отдавна не съм се забавлявал толкова добре – може би от времето на Colonization на Sid Meier отпреди около 5-6 години! Защото ANNO 1602: Creation of a New World е точно това – една много добра стратегия от типа на Colonization, но осъвременена в стил Caesar III. И като споменах за Caesar III – новата игра е също толкова трудна, ако не и повече? Кандидатите за римски губернатори излизаха от кожата си, когато в поверения им град започваха пожари, чума, безредици и варварски нападения. Горе долу това очаквайте в ANNO 1602 – освен това ще строите повече от един град, а вашите капризни граждани ще ви тормозят с какви ли не изисквания – църкви и катедрали, кръчми и пазарища (храна за тялото и за душата); училища, пожарникарски постове и болници, театри, бани и колежи… а, и бесилки!!! Последното не е майтап – една навреме построена бесилка ще ви спести много неприятности с крадци и разбойници! Освен храна ще трябва да добивате или купувате алкохол, тютюневи изделия, плат и облекло, подправки, ювелирни изделия, какао, няколко вида оръжие (включително артилерия), няколко вида строителни материали; няколко типа кораби и… TOOLS! Пиша го с главни букви, защото е най-най-важният ви ресурс – абсолютно всяка сграда или upgrade изисква някакво количество инструменти (май само за строежът на крепостни стени, пътища и площади и за ранните колиби за заселниците ще можете да минете гратис).

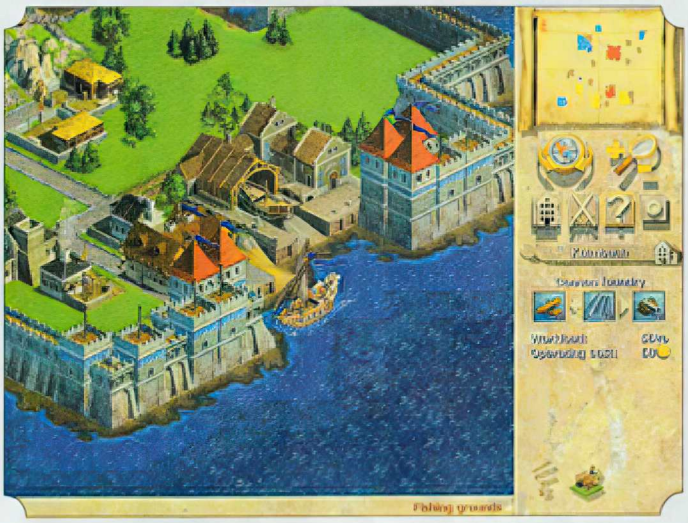
На теория в началото играта не изглежда чак толкова "страшна" – как беше в Colonization? Избираме си име (Nick Mortimer) и флаг (народност) и после следва "В година 1602-ра Ние, Кралят на Бимбинистан, изпращаме Нашия верен служител и губернатор Nick Mortimer да завоюва и присъединява към кралството нови земи и народи и да увеличава и умножава богатството Ни…". Естествено можете да играете в мрежа или single и да изберете случайно генерирана карта или пък кампания от двадесетина епизода. При всички случаи играете на карта, която съдържа архипелаг от 10-15 острова с различна големина, което всъщност отговаря и на историческата истина – спомнете си Карибско море с неговите безбройни острови и борбата между европейските държави за надмощие в района.

Стартовите условия при различните епизоди от кампанията са различни – може дори да започнете с напълно развит град и многобройни спомагателни колонии; по принцип обаче това е изключение – обикновено разполагате с едно-единствено малко корабче, натоварено със строителни материали и малко храна. Най-належащата ви задача е да си изберете остров за първата си колония. На всеки остров може да се отглеждат жито плюс три други селскостопански култури – тютюн, грозде и захарна тръстика или пък какао, памук и подправки. Освен това наличието на планина дава възможност за създаване на каменна кариера и на каменоделни; допълнително съществува шанс за откриване на залежи от желязна руда и дори злато. За разлика от много други стратегии тук реките са само пречка – отнемат ценна земя и създават заблатени и неизползваеми участъци.

И така, избрали сте си остров (не се мотайте много, тъй като



съперниците също трескаво си търсят подходящи терени) и правите първата си стъпка на твърда земя. За целта създавате док и склад към него, след което вече има къде да разтоварите наличните си материали и можете да пристъпите към по-нататъшното строителство. За предпочитане е избраният остров да е по-големичък, да има поне една планина и да е пригоден за отглеждане на тройката продукти тютюн, грозде и захарна тръстика. Допълнителен бонус е наличието на желязна руда и на 100% плодородност за един от продуктите грозде/захарна тръстика. Не е необходимо още в самото начало да се безпокоите за откриване на златни залежи и за другите селскостопански култури – когато сте в състояние да ги добивате, обикновено вече ще можете да си създадете поне още една колония на необходимото място.



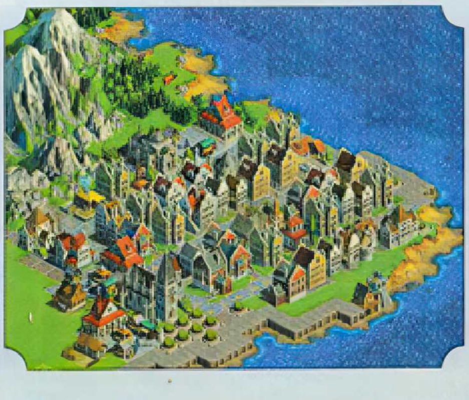
Когато се опитате да започнете построяването на колонията си, ще откриете, че почти всички сгради са ви недостъпни – и това е съвсем логично. В началото вашите заселници се интересуват само от намирането на поне малко храна и на някое парче плат, с което да заменят сламените полички жените си; естествено не е по силите им да построят корабостроителница или да прокопаят дълбоко под планината мина за желязо. Постепенно обаче, с разрастването на колонията и с подобряване на благосъстоянието на жителите, ще нарастват и познанията на вашите строители и работници и те ще бъдат в състояние да строят много по-големи и сложни сгради и да произвеждат различни допълнителни продукти. Ще се увеличават и данъците, които ще събирате от населението – за съжаление обаче, ще се увеличават и техните нужди и претенции за допълнителни стоки и за обществени сгради. Освен това те ще искат и по-добри къщи – ъпгрейдът на жилищата ще се извършва от самото население, но само ако вие сте осигурили необходимите материали и TOOLS! На това отгоре те получават така скъпоценните материали (дори tools) напълно безплатно!!! Безплатна е и храната, която сте длъжни да им осигурите – гладът е едно от най-катастрофалните за колонията ви събития. Ако обаче всичко върви добре и градовете ви процъфтяват, населението ви също ще се "ъпгрейдне" в по-горна категория – и това вече ще ви даде тази така нужна възможност за строителство на допълнителни сгради и за производство на нови стоки, оръжие и мощни battleships. Възможните категории за населението са общо пет – Pioneers, Settlers, Citizens, Merchants, and Aristocrats. При управлението на колониите си ще трябва много внимателно да балансирате между форсираното развитие – което почти със сигурност ще ви остави без пари и без ресурси дори за най-елементарните нужди на градовете ви, и между бавното и постепенно изграждане на широка производствена база. Бавното разрастване може да стане причина да изостанете от ръководените от компютъра съперници – което означава, че всички допълнителни ценни острови ще бъдат вече заети, а дори да успеете да се настаните на някой от тях, не ще разполагате с необходимите технологии и производствени мощности за оръжие и кораби и ще бъдете изхвърлени със сила. Все пак поне първите 5-6 епизода от кампанията ви са "мирни" – което означава, че ще можете да приложите бавното и внимателно разрастване, без да се страхувате от другите противници (освен от доста многобройните пирати).

Надявам се досега да не съм ви уплашил, защото играта е ОЩЕ ПО-ТРУДНА, отколкото съм ви я описал! Все пак обаче ви уверявам, че си струва да я разучите – удоволствието, което ще изпитате, е голямо! Още повече като се вземе предвид и невероятно изпипаната графика (задължително е да се играе в режим 1024x768) – детайлността на изображението на сградите, на животните и на човешките фигури не отстъпва на Age of Empires – и това е действително едно огромно постижение!!!

Слабите места на играта са две – недостатъчната on-line помощ – дори котката да не ви е изяла ръководството, едва ли ще ви остане време да го четете внимателно при нужда по време на самата игра (която, също както Caesar III, е в реално време). Второ □ недостатъчните hot keys – ще имате адска нужда от още две-три функции, които да можете да използвате светкавично, когато нещата почнат да загрубяват (а те загрубяват отвратително бързо!

А ето сега и един специален бонус – нашият прочут стратег и губернатор Nick Mortimer ни изпрати работните си бележки в едно опърпано бележниче под заглавието "Записки на един изтъкнат губернатор".

Последен съвет от мен – наличният tutorial е крайно недостатъчен – но в никакъв случай не се опитвайте да играете на сериозно, ако не сте го "превъртели" най-търпеливо!



1. Важното е да направите разлика между колония и жилища! Работниците специалисти – дървосекачи, каменари, плантатори, рибари и т.н. живеят и се хранят в сградите, където се намират и работилниците им – за тях не е необходимо да строите жилища и да осигурявате храна (но не можете и да им събирате данъци, въпреки че са показани като бройка население). И обратното – във всяко жилище живеят хора, които не работят във вашите постройки; за тях ще трябва да осигурявате безплатно строителни материали, tools, храна, обществени сгради и цял куп други стоки – за сметка на това пък ще можете да ги товарите яко с данъци. Тази разлика между двата вида население ви дава възможност да създадете "производствени колонии" – от които само да получавате стоки, без да е необходимо да им осигурявате каквото и да е било!!!

2. Специализирайте колониите – нека всяка от тях да произвежда само продуктите, за които е 100% пригодна; прекръстете корабите по имената на превозваните стоки (например "Spice Ship" – може да не е романтично, но така ще може да се ориентирате светкавично кой кораб с какво се занимава и къде ще трябва да подсилите).

3. Поне в половината епизоди от кампанията единственият ви реален противник ще бъдат пиратите – техните кораби са доста мощни и ако се опитате да ги биете по море, ще търпите големи загуби. Затова заменете търговските си кораби с бойни – те превозват по-малко стоки, но са по-бързоходни; не им поставяйте оръдия и просто бягайте от пиратите и се укривайте в пристанищата. За целта обаче ще трябва да защитите самите пристанища – задължително с групи от поне две каменни отбранителни кули – една кула винаги губи двубоя с един пиратски кораб. Тук има нещо интересно – пиратите се учат! В началото винаги се втурват да преследват корабите ви и падат в клопката на пристанищните батареи – след 3-4 загубени кораба обаче започват да се отказват и да бягат, когато корабът ви успее да се укрие в пристанището. Затова пък навярно по това време вече ще може да строите и големи battleships…

4. Следете кога съперниците създават нови колонии – обикновено тогава ръководените от компютъра противници са готови да купуват строителни материали и ще можете да направите доста изгодни сделки (ако не сте започнали вече бойни действия, разбира се). Този номер не винаги ще работи, когато играете в мрежа срещу жив противник.

5. Не подценявайте туземните жители – те правят с вас натурална размяна, която е безценна, ако сте останали без пари.

6. Когато строите производствени сгради, се опитвайте да ги разполагате така, че максимално възможните количества стоки да бъдат пренасяни от самите работници (практически всички селскостопански постройки, произвеждащи суровини могат да се обслужват по този начин). Единствено пазарищата (market place) и пристанището разполагат с колички; ако започнете много често да получавате съобщението "stock full" или не разполагате със свободно складово пространство, или просто не ви достигат количките. Възможното решение е да построите "излишни" пазарища с единствената цел да получите допълнителни колички!

7. Обърнете внимание на една крайно съществена подробност – освен със съперниците си (в повечето епизоди) ще може да търгувате и с независими търговци (free traders) – те купуват и продават практически всичко – но на много неизгодни за вас цени. Внимавайте обаче – в поне един епизод от кампанията (номер 2) няма free traders, нямате и съперници, с които да търгувате – на практика това означава, че наличните ви запаси от tools ще трябва да стигнат за спечелването на епизода!

8. Когато започнете активни бойни действия, обърнете много специално внимание на защитата на пристанищата си – те не могат да бъдат предпазени от крепостни стени и са уязвими от корабната артилерия на врага; опитайте да ги строите в заливи и поставете оръдейни кули на входа на залива. Ако пристанището ви бъде разрушено, ще загубите и всички сгради, построени на контролираната от него територия! За да се подсигурите, постройте крепостни стени ЗАД пристанището (не забравяйте да поставите и City Gate) и максимално близко постройте поне един market place.

9 Строежът на докове по крайбрежната ивица е прекрасно средство за икономисване на ценна островна земя и за създаване на пътища до трудно достъпни места (обикновено около планините)!

10. Построените докове обаче са слабо място за сухопътен десант – не стройте докове без абсолютна необходимост, ако се очертават активни бойни действие (пиратите не се броят – те нападат само по море). Намерете начин да защитите ивицата построени докове, включително и със City Gates от двата ѝ края.

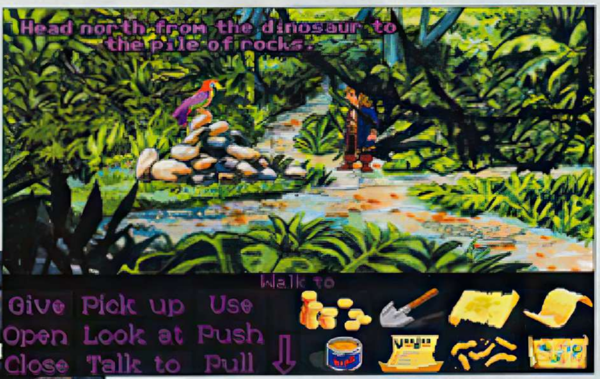
11. Една хитрост – горите са непроходими за сухопътен десант, набързо засадена гора може да бъде животоспасяваща, ако сте зле с военната промишленост и трябва да спечелите малко време! Обаче гората не може да попречи на корабната артилерия да унищожава сградите ви; освен това гората не може да попречи на противника да построи свое пристанище и тогава ще получи зона на контрол, след което просто ще изсече пречкащите му се дървета.

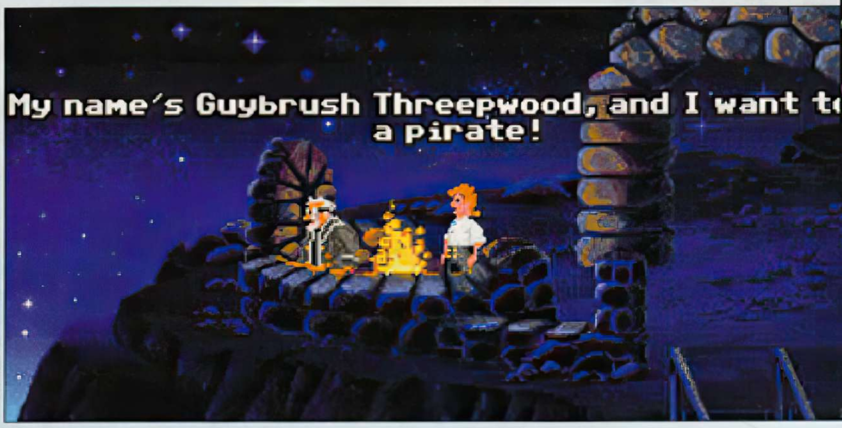
His Excellence the Governor of Moort Island

Nick Mortimer

The Secret of Monkey Island

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge


Head north from the dinosaur to the pile of rocks.


My name's Guybrush Threepwood, and I want t
a pirate!

Кой прави най-добрите куестове? Днес 90% от играчите без колебание ще посочат LucasArts. Допреди няколко години тази фирма си оспорваше първенството със Sierra, но последните се преориентираха към по-популярните жанрове и LucasArts остана единственият сериозен производител на куестове (или adventures, както ги наричат в Калифорния). Без съмнение жанрът е в криза, но напук на това всяко следващо заглавие на LucasArts постига световен успех и трайно се настанява в класациите. Най-пресният пример е Grim Fandango, където LucasArts за пореден път доказаха себе си. Журналистите се надпреварваха да сипят заслужени комплименти под мотото "фирма с железни традиции, страхотен стил и свеж хумор", а играчите по цял свят купуваха ли, купуваха…

Този авторитет е завоюван с помощта на десетки успешни заглавия през последните десетина години – най-известна между тях е пиратската серия за Monkey Island. Първият епизод излезе през далечната 1990 година и веднъж завинаги натри носа на всички конкуренти (повечето от тях бяха текстови приключения, където непрекъснато трябваше да се пише get knife и kill dwarf). Тогава LucasArts бяха просто софтуерният отдел на Lucasfilm Ltd. – нищо повече от рискован проект, спонсориран от фирмата на Джордж Лукас.

Приключението започва на един от

Карибските острови

където нашият герой – младият авантюрист Гайбръш Трийпууд подава кандидатурата си за членство в пиратския синдикат. Пиратите са онази асоциална прослойка, която или пие грог в кръчмата, или плячкосва испански галеони в зависимост от настроението си (и кръчмата е под носа ни, и испанските галеони няма да избягат). Интересно жизнено поприще. Трудно можем да си представим по-несполучлив корсар от Гайбръш – освен способността да задържа дъха си под вода за десет минути той няма пиратски таланти, страда от порцеланофобия, няма си нито кука на ръката, нито превръзка през окото и най-важното – никога не казва "Ааарг!" или "Shiver me timbers!". Въпреки това успява да преодолее трите изпитания – да победи Майстора на Меча, да изкопае легендарното Изгубено Съкровище и да открадне Идола с Многото Ръце. Така се ражда пиратът с най-нелепото име. Неговата любима – губернаторката Илейн е отвлечена от духа на злия пират Ле Чък и т.н. Накрая героят и героинята се прегръщат, наблюдавайки с удовлетворение на победители как техният архи-враг експлоадира на фона на нощното небе…

Но "истинското зло никога не може бъде унищожено напълно", казват Lucasarts и една година по-късно

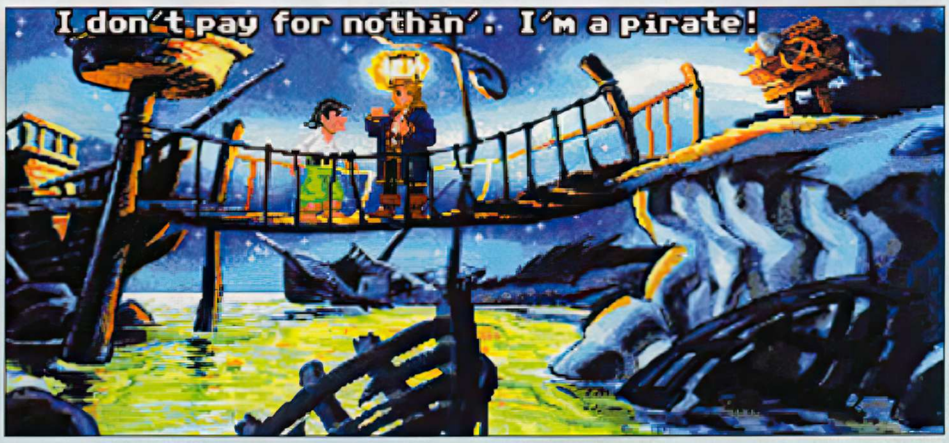
издават продължението Le Chuck's Revenge.

Тук Гайбръш се впуска в търсене на The Big Whoop – съкровището, превърнало се във фиксидея на всеки карибски пират. Четирите парчета на картата са разпръснати из различните острови, а Илейн е вбесена на любимия... Ле Чък също се завръща – този път като зомби и дава всичко от себе си, за да направи черен живота на нашия герой. В крайна сметка се оказва, че Big Whoop представлява увеселителен парк и става голяма бъркотия…

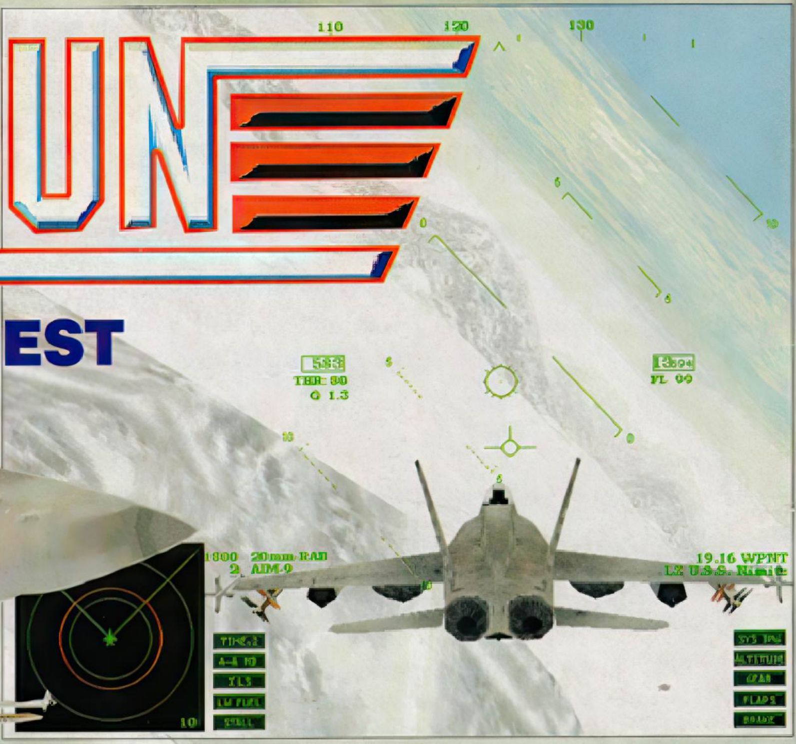
Monkey Island е сред любимите ми игри за всички времена, а главният герой Гайбръш е прототип на множество класически куест герои. Изиграх отново двете части и повярвайте ми, доста се изпотих докато ги мина. Загадките са наистина трудни, особено в сравнение с фасулските нови куестове, които се минават за два дни (например the X-Files).

В началото на миналата година излезе и третата част – The Curse of The Monkey Island, но тя обяснимо не може да бъде включена към ретро рубриката. Да се надяваме, че в близкото бъдеще LucasArts ще ни подготвят ново продължение.

Боян Спасов


I don't pay for nothin'. I'm a pirate!

TOP GUN
HORNET'S NEST



Когато става дума за компютърни симулатори, името MicroProse обикновено е синоним на перфектно качество. А когато в заглавието на играта фигурира и името на култовия за всеки авиофен филм Top Gun, можем да очакваме само нещо супер. Лично аз разчитах, че тази игра ще бъде убийствена.

Този път обаче MicroProse са се изложили като абсолютни кифладжии. Не знам дали вината е тяхна или на конкретните изпълнители от Zipper Interactive, но най-новият им продукт Top Gun: Hornet's Nest е твърде далече от представите за нормален симулатор.

Ако следваме логиката на едноименния филм, в тази игра трябва да става дума за елитната школа за пилоти на изтребители към Военноморските сили на САЩ. Да, ама не. В Top Gun: Hornet's Nest дори няма тренировъчни мисии. Единственото общо с филма е, че поемате ролята на главния герой Maverick (Том Круз), който носи името на небезизвестните американски ракети въздух-земя. Освен това за разлика от оригинала ще трябва да карате F/A-18 Hornet, вместо традиционния за щатския флот изтребител F-14 Tomcat.

Играта е всичко друго, но не и реалистична. Забравете базовите правила за въздушни маневри. Управлението на самолетите не е трудно, но е в противоречие с всички възможни закони на физиката. Машината ви завива със скоростта на побеснял градински охлюв. Дори ако поддържате оптимална скорост, завоят на 360 градуса ще ви отнеме повече от половин минута. Резките маневри (доколкото са възможни) не предизвикват характерното причерняване пред очите, както е при истинските полети и реалистичните самолетни игри. В момента, когато се опитате да направите лупинг, с ужас ще установите, че самолетът веднага започва да пропада.

Битките твърде малко напомнят на симулатор. Приличат по-скоро на

игра в arcade-стил

Играчът може да стреля на воля, без да се притеснява многомного дали мунициите му ще свършат. За разлика от истинските самолети, радарът засича и целите, които приближават в гръб. Самонасочващите се ракети веднага прихващат всеки противник в предната полусфера, независимо дали имате визуален контакт или не.

Изтребителят ви е натоварен с въоръжение, с което и бомбардировач B-52 или Ту-140 би се затруднил да излети. Вашият Hornet може да

носи 10 ракети въздух-земя Maverick

до 24 Sidewinder или Sparrow за поразяване на самолети и тон снаряди за скорострелното ви оръдие. Освен това ще можете да използвате и ракети като Dart Wolf, Starflower и други подобни, за които никой от познатите ми оръжейни спецове не беше чувал нито дума. Най-голямото безумие обаче предстоеше – направо онемях, когато *без да искам* успях да унищожа про-

графика **83** звук **71** оценка **43**

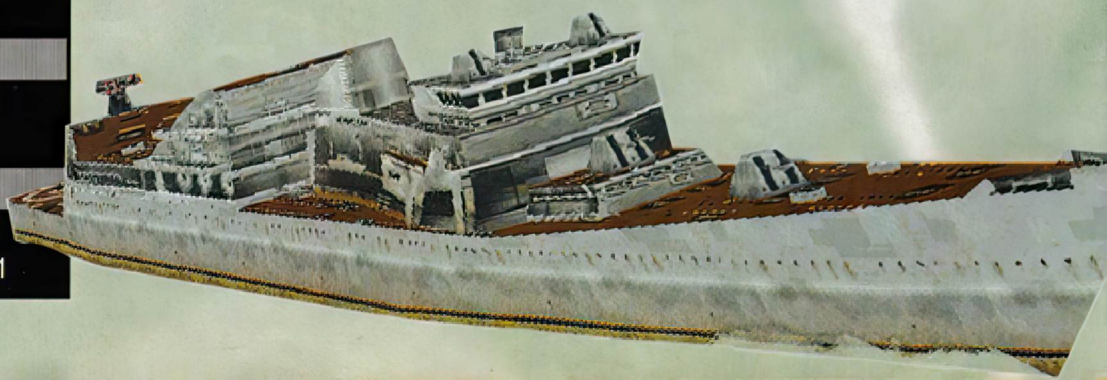
Симулатор на
тактически изтребител

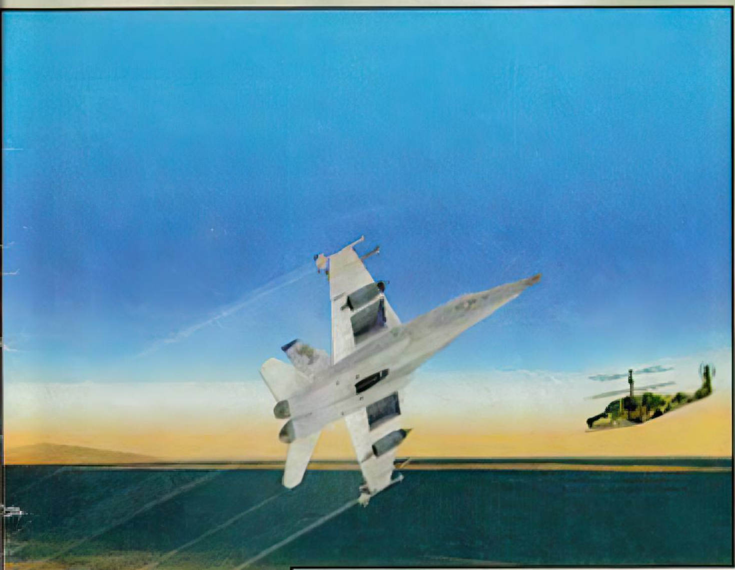
производител

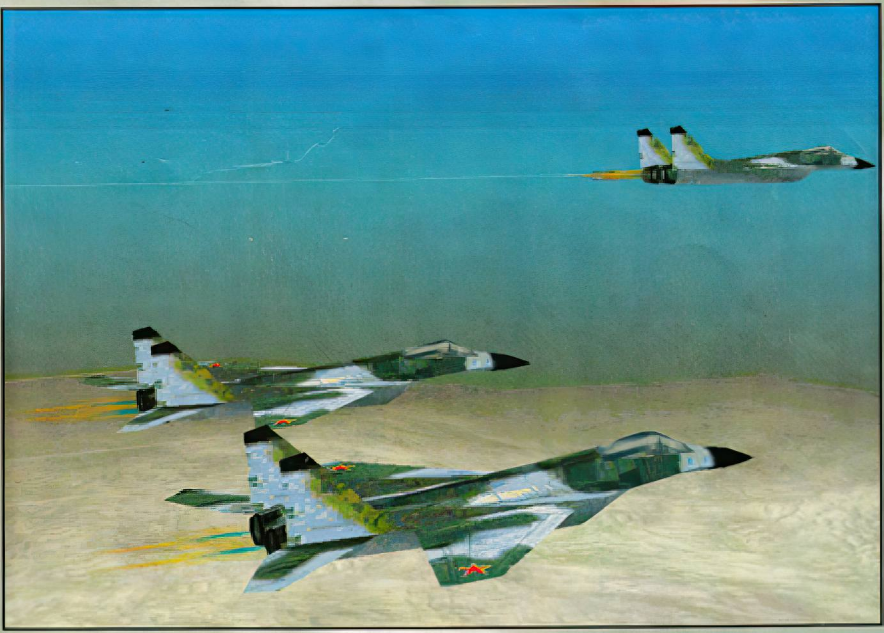
Zipper Interactive
MicroProse

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1







тивникова наземна база с *противовъздушни* ракети Sidewinder. Поредната ми изненада бе, когато щатският самолетоносач Нимиц експлодира целия, щом забих носа на моя F/8-18 в неговата палуба.

Това обаче не трябва да ви притеснява. Не е нужно да си губите времето в тренировки по приземяване, тъй като мисията приключва веднага, след унищожите набелязаните цели.

За съжаление Top Gun не предлага и твърде големи възможности за стрелба на воля. Играта в общи линии е

пълна скука

Тя съдържа три кампании – в Сибир, Ирак и Колумбия. Всяка от тях съдържа само по 10 мисии. Първоначално трябва да се борите със самозабравил се руски велможа, който се опитва да превърне Сибир в свое собствено владение, след това се сблъсквате с въздушните асове на Саддам Хюсеин и накрая – с латиноамериканските наркобосове. За жалост всяка от мисиите трае по от 5-10 минути. Опитен фен на симулаторите би могъл да превърти Top Gun за по-малко от един ден.

Едно от малкото хубави неща в играта може би е графиката. Самолетът ви изглежда направо страхотно, когато е накичен като коледна елха с тонове ракети. Наземните съоръжения са доста детайлно изпипани. Ще можете да се порадвате дори на отблясъците от прожекторите на вражеските летища или на пречупената през предното ви стъкло слънчева светлина. Промените в терена са нарисувани достатъчно контрастно, така че да не губите представа за височина, когато летите твърде ниско. Качеството на графиката обаче не е чак толкова добро, че да компенсира останалите слабости на играта. След като съм играл последните симулатори на F-16, MiG-29 и F-22 Raptor, новото отроче на MicroProse ми се видя пълен боклук. Играта не е нито качествена патаклама, нито качествен симулатор. Така че ако имате излишно време за губене – убийте някой друг час с Top Gun: Hornet's Nest. Едно обаче е сигурно – няма да се почувствате като Том Круз.

Морган Кроу

Info computers

Voodoo II and Voodoo Banshee ... get the power now!

3D LAB Permedia II
Intel 740
S3 Savage
Matrox G200
AGP 3D ACCELERATORS

1G, Dimiter Traikovich Str.
Worktime Phone/Fax 951 53 45, 951 56 74, 52 90 81
e-mail: office@infocomputers.com

Cow Hunter

Cow Hunter
COWHUNTER
COWHUNTER

Когато преди няколко месеца писах за 3D Railroad Master и Autobahn Raser, бях твърдо убеден, че едва ли скоро ще ми попадне игра, която да им бъде достоен конкурент. Поради това шокът от появата на Cow Hunter на фирмата Xicat беше направо неописуем. На пръв поглед това заглавие звучи точно като безспорен кандидат за най-идиотска игра на хилядолетието, но веднага след инсталацията установих, че това не е съвсем така :-)).

Та какво все пак е Cow Hunter? Ами...

ЛОВ НА КРАВИ!

Най-точно и кратко играта може да се опише като пародия на целия жанр на ловните симулатори, като в същото време авторите са включили и малък бонус, за който ще стане дума след малко. След стартирането на Cow Hunter трябва първо да си изберете на какво точно ще играете. Има общо 3 съвсем различни игри, които са обединени само от наличието на крави в тях. Първият вариант се нарича Cow Hunt и е доста забавно направен майтап с ловните симулатори от типа на Deer Hunter. Хората от Xicat обаче са поставили ударението върху екшън-елементите и на практика ще трябва да упражнявате точността на мерника си върху летящи крави, хамбургери, бутилки с мляко и др. подобни. След като застреляте определен брой крави минавате на следващото ниво и така докато не успеете да съберете необходимите точки, за да преминете по-нататък. Цялото това нещо се извършва под звуците на апокалиптична музика и съвсем автентични записи на предсмъртните стонове на истински крави :-). Вторият вариант на Cow Hunter се нарича Virtua Cow и е точно това, което вероятно си мислите - гавра с поредицата Vurtua Cop! Играта е направена точно в стила на оригинала на SEGA с дребната разлика, че вместо по престъпници ще трябва да стреляте по най-различни породи крави. И тук има музика в стил Хичкок, която съвсем допълва куриозната атмосфера. Най-накрая може да се пробвате и в Cow Tipping, която определено е най-странната част от Cow Hunter. Описанието на тази игра съвсем не е лесно, защото целта е

да набиете определен брой мирно спящи крави

Проблемите идват от не дотам заспалите бикове, които естествено не са възхитени от вашата дейност :-)). Това обаче далеч не е всичко. Към Cow Hunter има и приложен редактор на нива, с помощта на който за броени минути можете да си спретнете нови предизвикателства. Авторите от Xicat също обещават, че на страницата в Интернет ще се появят нови нива, така че ловът на крави едва ли ще ви писне толкова бързо.

Не мога да не отбележа, че Cow Hunter се оказа една от най-приятните изненади на месеца. Играта с абсолютна сигурност няма да стане мегахит, но определено има потенциал да ви задържи повече от 15 минути пред екрана. Това важи само ако по принцип си падаме по подобни пародии, обичаме игри с много черен хумор и не очакваме поредния мегаспектакъл с феноменална 3D-графика.

Никола Дърпатов

графика	звук	оценка
61	51	69

лов на крави

производител

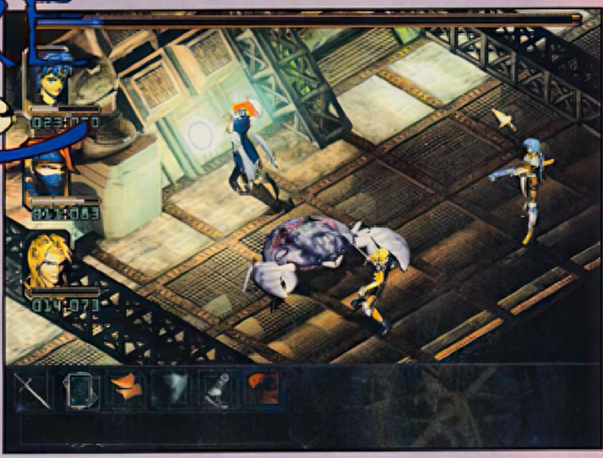
Xicat
www.xicat.com

изисквания

Pentium 100
32 MB RAM 2MB Video
DirectX 6

SEPTERRA CORE

LEGACY OF THE CREATOR



Японският анимационен стил ANIME включва огромни кръгли очи, дълги коси в неестествено ярки цветове и перфектни тела, които спокойно могат да докарат комплекс за малоценност на Лара Крофт. Да, ето човек, който съвсем не е фен на триизмерната силиконова археоложка – линчувайте го! Но преди да посегнете към катрана, перата и всевъзможните остри и тъпи пособия за причиняване на болка (Tomb Raider според мен спада към втората категория), прочетете следващите редове за Septerra Core – поредната компютърна

игра, вдъхновена от ANIME

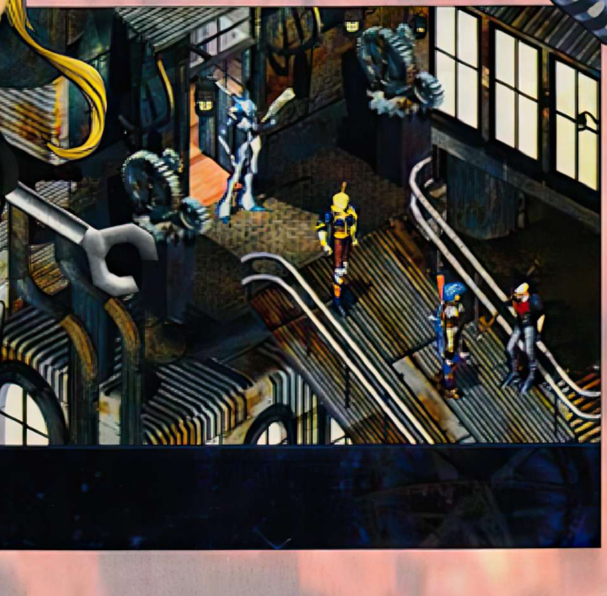
Всъщност японската анимация не е особено популярна в България, но не така стоят нещата по света. ANIME отдавна не е запазена територия само за източните народи с дръпнатите очи, а се радва на сериозна популярност и при западняците. Най-големите хитове от този жанр спокойно могат да се сравнят по известност с анимациите на Walt Disney. Разпространителите на компютърни игри бавно, но сигурно започнаха да проумяват, че популярността на ANIME може лесно да се превърне в идеалната безплатна реклама.

Такава фирма е Monolith Productions, която съвсем наскоро издаде Shogo – успешен 3D-екшън, направен на базата на японската анимация. Явно доволни от успеха на Shogo, те се ангажираха с разпространението на още една ANIME-игра – ролевата Septerra Core. Фирмата-производител се нарича Valkyrie Studios, установена е в Чикаго (а не в Токио) и между другото е създала Beavis and Butthead in Virtual Stupidity. Но Septerra Core ще е нещо коренно различно - в сюжета ѝ са спазени всички писани и неписани правила на японската анимация. Странен футуристичен фентъзи свят, в който се съчетават висока технология и магия, увлекателно действие, изпълнено с неочаквани обрати и традиционното числено превъзходство на женските персонажи (в Япония явно силният пол все още не се е еманципирал :-). Всички героини са с характерните големи очи, които според източните виждания символизират чиста душевност, и което е по-важно – с внушителни оръжия, вариращи от гигантски гаечен ключ до всевъзможни свръхмодерни пушкала.

Светът на Septerra Core се състои от седем континента, които плуват един над друг, разположени около централно биокомпютърно ядро. На играча е отредена ролята на Мая – junk scavenger (буквално преведено – "боклукчия"), жителка на втория слой от Septerra Core. Мая и сънародниците ѝ живеят сред боклуците, изхвърлени от жителите на по-горните нива. Играчът ще може да състави своя отбор от трима души, избирайки си двама измежду деветте възможни компаньони и да поеме на пътешествие към Ядрото. Всеки персонаж има свои собствени мотивации и умения. Освен това ви очакват над сто напълно интерактивни NPC-та (non-player characters) и както във всеки roleplaying – невероятно богата колекция от оръжия, екипировка и противници. Магиите ще се използват по нов начин – с помощта на специални "съдбовни карти"... не съм сигурен какво значи това, но така са се изразили производителите. Към битките също ще се подходи новаторски – авторите обещават да съчетаят стратегията от похòдовите игри с тръпката на реалновремевите. Графиката без съмнение ще е една от най-силните страни на играта – 16-битовите картинки в режим 640x480 не са нищо ново, но в Septerra Core изглеждат като истински произведения на изкуството. Ще има и много качествени видеоанимации.

Septerra Core определено звучи многообещаващо – всеки, който е изиграл Final Fantasy 7 или Knights of Xentar, може да разбере нетърпението, с което я очаквам. За съжаление авторите все още не са се ангажирали с конкретна дата.

Боян Спасов



интернет остава заложник на държавата

Държавните чиновници все пак ще впримчат в мрежата си българските доставчици на Интернет. Въпреки протестите на почти всички, които имат някакво отношение към достъпа до глобалната мрежа, Държавната комисия по далекосъобщенията (ДКД) определи размера на бъдещата лицензионна такса. Засега тя ще е почти символична – 200 000 лева годишно. Върху Интернет-услугите няма да се налага годишна такса за контрол върху изпълнението на лицензията. Засега. При електронните медии тази такса е 2,3 % от годишния приход. Това ще рече, че комуникационните бюрократи искат да натоварят с налог не печалбата, а цялата сума, която постъпва във фирмата, независимо от разходите. Според чиновниците в Комитета по пощи и далекосъобщения статутът на Интернет-доставчиците максимално ще се доближава до регистрационния режим, тъй като единственото изискване ще бъде относно предлаганата скорост на връзката.

На пръв поглед подобен регламент е сравнително поносим. Таксата не е твърде голяма, изискванията са общо взето пожелателни. Така е обаче само на пръв поглед. Нищо не спира Комитета по пощи и далекосъобщения (КПД) да коригира регламента по всяко време, когато пожелае. Досегашната практика показва, че чиновниците от комуникационното ведомство винаги са успявали да прокарат през министерски съвет всяка своя идея. Хората на Антоний Славински неведнъж са доказвали, че пазят монополното си положение със зъби и нокти. Въпрос на време е общият лицензионен режим по отношение на Интернет да се превърне в разрешителен или по-скоро в забранителен. Просто мухлясалите служители от КПД изглежда все още не са се ориентирали, че биха могли да избият нелоши рушвети и покрай правото за предлагане и ползване на достъп до световната мрежа.

Лакомията на чиновниците от КПД и БТК

продължава да е най-сериозната заплаха за свободния пазар на Интернет у нас. Правната регламентация на съобщителните услуги у нас е устроена така, че държавата непрестанно и безскруполно дои частниците и може да ги смаже във всеки един момент. Държавният монополист БТК системно върти мръсни номера на Интернет-доставчиците, с което прави живота им черен и на практика ги принуждава да вдигат цените за крайния потребител.

Един от най-мръсните номера на телекомуникационната компания е желанието ѝ да забрани включването към Интернет през аналогови телефони. На практика такива са линиите на основната част от домашните потребители на мрежов достъп. Цифрови телефони могат да си прокарат само хората от по-големите градове и то не всички. А всеизвестно е, че за телефонен пост се чака с години, освен ако съответният телекомуникационен бюрократ не получи полагаемия му се тлъст рушвет. На практика подобна ограничителна мярка би обрекла на гибел Интернет-доставчиците в повечето провинциални населени места. По принцип единственият проблем с Интернет по обикновена телефонна линия е, че връзката с провайдъра често се разпада. Това, което кара тандема БТК/КПД да въвежда тази забрана, е фактът, че цифровата линия таксува разговора на импулси – на 5 мин. денем и на 9 мин. нощем. Така телефонната сметка на съответния абонат набъбва в геометрична прогресия.

Следващият удар под пояса, който БТК и КПД нанесоха на Интернет-потребителите, беше така наречения “Бургаски експеримент”. Държавните монополисти изпробваха как ще реагират потребителите на глобалната мрежа, ако входните телефонни линии на доставчиците започнат да се таксуват на принципа на “розовите” телефони. Първоначалният замисъл беше да се плаща по 3 импулса на минута. Това обаче изправи на нокти всички Интернет-фенове в морския град. Скандалът стана твърде шумен и КПД обеща да се откаже от експеримента. Вместо това обаче съобщителното ведомство просто намали таксата до един импулс на три минути. С това скандалът утихна, но комуникационните чиновници вече получиха реална представа доколко Интернет-потребителите могат да понесат държавен терор и монополно надуване на цените.

Така съвсем логично се стигна и до

идеята за лицензирането на Интернет

То поставя в еднакво лоша пози-

Intel COM computers Ltd.
IntelCom Computers
ПРЕЗАПИС НА CD
SICON 3 $ BASF, TDK 4 $
бул. „Цар Борис III" 215 тел. 558 776
Геопланпроект, ет. 14, офис 12 558 721
e-mail: intelcom@fintech.bg

За любителите на К6-2:
VIA MVP3, AGP, 100MHz,512KB;
K6-2 300,3D; 32 MB PC100;
HDD 3.2 GB Qtm EX(512KB);
AGP RIVA 128, 3D, 8MB SGRAM;
32x CDROM; 3D sound blaster;
15" color LR, NI, DC;

...и за тези на Celeron:
$619
BX98 VIA Apollo Pro 100MHz;
Celeron 300A; 32 MB PC100;
HDD 3.2 GB Qtm EX(512KB);
AGP RIVA 128, 3D, 8MB SGRAM;
32x CDROM; 3D sound blaster;
15" color LR, NI, DC;

ул. "Поп Богомил" No23
Sunny computers
☎ 02/831590, 833724
e-mail: sunny@bitex.com

Изваяни според последните достижения на компютърната технология.
Проверени за работоспособност с повечето използвани приложни програми.
При проектирането им се отчита индивидуалното желание и типа на преобладаващата работа!

Компютри

ция и доставчиците, и крайните потребители. Какво всъщност се крие зад заклинанието "обща лицензия", което според председателя на Комитета по пощи и далекосъобщения Антоний Славински се доближава до регистрационния режим, действащ спрямо провайдърите в повечето цивилизовани страни? По закон това ще рече, че Държавната комисия по далекосъобщенията определя условията, на които трябва да отговаря доставчикът. Чиновниците могат да променят условията за общата лицензия еднолично, когато "това е в интерес на обществото", тоест, когато е в интерес на тези, които предложат най-големия рушвет. Доставчиците на Интернет са длъжни да се адаптират към новите изисквания в 30-дневен срок. В противен случай държавната комисия налага драконовски глоби. Подобен регламент на взаимоотношенията между държавата и частните фирми определено не може да се нарече "свободен регистрационен режим". На практика държавата може да елиминира от пазара конкурентите на БТК или най-малкото да принуди по-малките доставчици да си купуват достъпа до Интернет от държавния монополист.

Друга абсурдна идея на държавните чиновници е да контролират съдържанието на българските уебсървъри и да лицензират отделните услуги, които те предлагат. Така може да се окаже, че доставчиците трябва да плащат отделна лицензионна такса за Интернет-страници, електронна поща, реклама, дигитална търговия, изобщо за всичко, което се пръкне в главните на хората от КПД и ДКД. Освен това лицензионните такси ще се налагат на всички провайдъри по веригата до крайния потребител. Така може да се стигне дотам, че цената за крайния потребител да нарасне не с проценти, а с пъти. Това на практика ще срие повечето малки фирми и в крайна сметка хората ще са принудени да си купуват услугата от БТК. Ако изобщо могат да си го позволят в условията на държавен диктат. Ограниченията в съдържанието пък звучат твърде мракобесно. Ако се даде право на държавните органи да ровят из личната кореспонденция на Интернет-потребителите, това вече доста замирисва на полицейщина. Подобни мерки има въведени само в Китай, Индонезия, някои африкански републики и отчасти Русия. Елциновата Федерална служба за безопасност например поддържа твърда връзка към всички провайдери в страната контролира съдържанието им. Това обаче е меко казано недемократично. Според разбиранията за правовата държава (и в частност българската конституция) личната кореспонденция е неприкосновена и никой няма право да я проверява без разрешението на независим съдебен орган. Представете си само какво би станало, ако МВР получи възможност да сърфира безнаказано из сървърите на по-големите корпоративни криенти у нас. А в скоро време всяка себеуважаваща се фирма в България вероятно ще има своя собствена наета линия към Интернет.

По принцип и в момента

държавата държи изкъсо пазара

на Интернет у нас. БТК е единствената фирма, лицензирана да предоставя спътникова връзка към Интернет. За да използват легално своите чинии, доставчиците на Интернет първо трябва да сключат договор с държавния монополист, който да им "преотстъпи" ползването на лиценза за V-SAT-услуги. След това доставчикът сключва договор с някоя спътникова група, която в почти всички случаи се оказва фирмата Loral Orion. Всъщност БТК има договор със съответната компания и си дели печалбата с нея. Докога телефонният ни монополист ще държи правата върху спътниковия достъп не е съвсем ясно. Ясно е обаче друго – ако БТК загуби монопола си върху Интернет-услугите, цената ѝ главоломно ще падне. А държавните чиновници, които ще делят комисионните от приватизацията на родния съобщителен тиранин, определено няма да се зарадват на подобна перспектива.

Още по-мрачна е ситуацията с Интернет-достъпа по наземните линии. По закон те се водят изключителна собственост на БТК до 2002 г., независимо кой е плащал за полагането на кабела. Абсурдно е обстоятелството, че провайдърите сами си плащат за прокарването на наетата линия, след което са принудени да направят дарение на БТК или да ѝ преотстъпят жиците за ползване за следващите три години. Още по-неприятен за търговците на Интернет-услуги е фактът, че са задължени да прокарат вътрешни комуникационни линии помежду си. При положение, че 95 на сто от трафика е с чужбина, това е абсолютно ненужен разход за тях. В случая за тях излиза по-евтино да пренасочват вътрешния си трафик през сателит, отколкото да пълнят гушата на БТК с разходи за кабели и наета линия. Според заповед РД-09-235 на КПД-шефа Антоний Славински те са садължени да го направят. За повечето провинциални доставчици изпълнението на тази чиновническа директива ще е равносилна на фалит.

Така че занапред българската Интернет-общност ще продължава да стене под тежкия чиновнически ботуш. На бюрократите в държавните ведомства изглежда не им пука дали глобалната мрежа се развива и на родна земя или не. При това положение обаче те не бива да се учудват, че сървърите на подопечния им държавен монополист се превръщат в желана мишена за хакерските атаки. Просто това остава единственият начин Интернет-потребителите да отвърнат на удара.

Момчил Милев

Ало, София
тел. 954-96-74
Гр. София, ул. Бузлуджа 76 ет. 1
ВЕСТНИК
ЗА БЕЗПЛАТНИ
ТЕЛЕФОННИ ОБЯВИ

в морето от информация
е добре да имаш връзки
ICH
ИНТЕРНЕТ
от 20 до 03 – $ 18
от 03 до 20 – $ 10
от 08 до 20 – $ 15
Инсталационна такса $ 25 (еднократно),
а за абонатите на Kallback (50% намаление)
Позвънете нощем и денем: тел. 88 41 68
ICH, София, ул. "Самуил" 48, факс: 980 97 93

ИНТЕРНЕТ
СУПЕР БЪРЗ
Special
IRC Accounts
бул. Св. Наум 4а
(до х-л Хемус)
тел. 963-37-50

геймърският ко

През последните месеци получихме доста писма с въпроси на тема "Какво точно разбираме под геймърски компютър?" и "Каква машина ми трябва, за да мога без проблем да играя всички нови игри?" В същото време в много реклами се предлагат PC-та, които определено не стават за игри. Поради това решихме в този брой да ви представим накратко изискванията към едно PC, което ще задоволи модерния геймър при това без да го докарва до пълно разорение!

Изисквания към компютъра

Логично е първо да се уточнят две неща: цена и възможности на геймърското PC. То трябва да отговаря на две задължителни условия: 1. Да струва под 1000$ и 2. Всички нови игри да могат да се играят на максимален детайл поне на 800x600. За съжаление доста фирми предлагат компютри, които на хартия изглеждат добре, но на практика не дават желаната мощност. Поради това преди да купите ново PC или да ъпгрейднете старото, е добре да направите няколко теста при фирмата, която ви го продава. На CD-то към списанието ще намерите програмата 3D Mark 99. Пуснете я и вижте резултатите. Всичко под 2000 точки на 640x480 и 1800 точки на 800x600 означава, че може да имате сериозни проблеми при новите игри от калибъра на Duke Nukem Forever и Descent 3. Моят съвет е задължително да направите теста, защото все пак плащате доста пари и имате правото срещу тях да получите добра система.

Процесор и дънна платка

Това са два от най-важните компоненти на всеки компютър. Като процесор в момента с чиста съвест мога да препоръчам само серията Celeron на Intel. Просто съотношението цена/производителност при тези чипове е ненадминато. В случая имате два избора. Ако смятате на "изпържвате" процесора, е добре да си вземете Celeron 300 и да го пуснете на 450 Mhz. При положение, че не искате да се занимавате с overclocking може спокойно да си вземете Celeron 333, 366 или дори 400 Mhz. Те не стават за "пържене", но също дават отлична производителност. При дънните платки положението е подобно. И тук чиповете задължително трябва да са на Intel. В никакъв случай не си купувайте BX Pro и други подобни. Тяхната производителност е значително по-малка и не оправдава разликата от 20-30$ в цената. Ако искате да се пробвате с overclocking, е просто задължително да си вземете дъно с чип Intel 440BX. То е единственото с честота 100Mhz на шината и само с него ще можете да пуснете Celeron 300 на 450 Mhz. Дъната с чипове Intel440LX и Intel440EX са добра алтернатива, ако няма да "пържите" процесора. Те са и доста по-евтини като цена.

Видеокарта

През 1999 г. наличието на 3D-ускорител е просто задължително. В момента изборът на пазара е доста голям, а конкуренцията между производителите смъкна цените на доста прилични нива. Най-добрият вариант в момента е RivaTNT. Това без никакво съмнение е най-бързият 3D-чип на пазара, а освен това RivaTNT е и превъзходна 2D-карта. Единственият недостатък е сравнително високата цена. Друга добра алтернатива е Voodoo Banshee. Това също е изключително бърз 3D-успорител, но ако си купите такава карта, за съжаление ще трябва да теглите доста patches от Интернет, защото много игри (особено по-стари заглавия за Voodoo 1 и 2) не работят добре на Banshee без специални patches. Ако пък не можете да отделите 100$ за видеокарта, можете да се замислите и за Intel740. Това не е най-бързият 3D-ускорител на пазара, но повечето игри вървят отлично на него, а цената от 40$ го прави изключително изгоден вариант. Освен това Intel740 има всички важни специални ефекти. Драйверите на Intel също са изключително добре написани и изтискват максималното от картата.

Памет и кутия

Въпросът с паметите е може би най-лесният при конфигурирането на модерен компютър. Задължително си вземете PC100 SDRAM на 8ns. Всичко друго може да ви

EAGLE
SOFTWARE
Компютри • Ноутбуци • Принтери
Сървери • Мрежи • Комуникации
Софтуер • Системна интеграция
SIEMENS
Computer Systems
Qualified Partner
☎ 02/ 9733141
☎ 062/ 627996
☎ 064/ 511 26
Обадете ни се.
Ще останете
много доволни!
www.eagle-soft.com

ПРИНТЕРЪТ
КОПИРНАТА МАШИНА
ХАРТИЯТА
НЕ ПЕЧАТИ
НЕ РАБОТИ
СВЪРШИ
1. обаждате се на телефон 032/ 26 30 73 или 26 77 89
2. отивате на Фр. Рузвелт 2А без предупреждение
3. търсите Весо Неделчев или неговите хора.
4. намирате ги. край на проблемите.
ПЛОВДИВ СТЕМИ КОПИФАКС ЕООД

мпютър за 1999

създаде сериозни проблеми. Добре е освен това да имате минимум 64 MB RAM. Повечето нови игри не вървят добре на 32 MB RAM (Blood 2 и Unreal са най-типичните примери), а ако имате пари, спокойно можете да помислите дори за 128 MB. При повече памет и Windows върви значително по-бързо, така че инвестицията определено е оправдана.

Кутията на компютъра също не е без значение. В момента е просто безмислено да си вземате каквото и да е било освен ATX! ATX предлага доста екстри като автоматично изключване и включване на компютъра, а в съвсем скоро време дънни платки за AT кутии просто няма да се произвеждат. Ако смятате да "пържите" процесора, не е лошо да помислите и за Big Tower Case. Те са доста по-просторни от стандартния Middle Tower и температурните проблеми са значително по-малки.

Звукова карта

Звуковите карти са един от най-често подценяваните компоненти на PC-тата. За геймърски компютър обаче добрият звук е задължителен. В никакъв случай не си купувайте измислени решения за по 10$! Те действително дават някакъв звук, но като чуете веднъж Unreal, Need for Speed 3 или Motoracer 2 на 3D-звукова карта ще разберете, че с евтина карта губите голяма част от изживяването на играта. Добри и евтини решения са Yahama PCI 3D (около 30$) и Shuttle PCI 3D Sound System с чип на Ensoniq (около 40$). Малко по-скъпо решение е Sound Blaster AWE64, който също ще ви даде превъзходен звук. Ако имате достатъчно пари пък, си заслужава направо да си вземете Sound Blaster Live! на Creative Labs. Тази карта в момента без никакво съмнение е най-доброто на пазара и предлага истински surround с поддръжка на до 8 тонколони.

Монитор

Най-накрая искам да кажа няколко думи и на тема монитори. Направо е шокиращо да се гледа какви боклуци се предлагат на родния пазар. Ако ви е мило зрението и не искате да се сдобиете с голям диоптър след 2-3 месеца, трябва много внимателно да помислите над избора на вашия монитор!!! Тук всяка икономия може да даде съвсем осезаемо и трайно отражение върху здравето ви. От чисто геймърска гледна точка 14-инчовите модели не стават за нищо, а абсолютно всички китайски модели се отличават с отвратителни характеристики. От гледна точка на нормалната работа е наложително вашият монитор да може да работи поне на 75 Hz. Естествено най-добре е, ако мониторът и видеокартата поддържат още по-високи честоти от порядъка на 85 Hz, 100 Hz или дори 120 Hz. Като размер на екрана минимумът е 15 инча, а при по-голям бюджет можете сериозно да помислите за 17-инчов модел особено като се има предвид, че цените им паднаха сериозно през последната година. В редакцията имаме добри впечатления от мониторите CTX, Panasonic, Goldstar и KFC, които можем спокойно да ви препоръчаме.

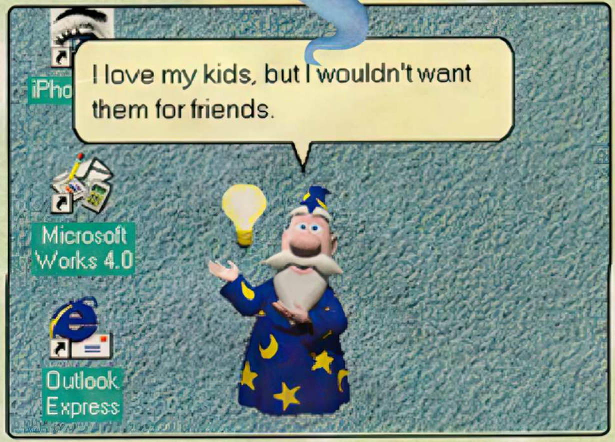
Никола Дърпатов

PC Supp

ИСТИНСКИТЕ КОМПЮТРИ!

за въпроси: 963 10 86, 66 9124; посещения: "Латинка" 40

MagicSpell for ICQ


iPho
I love my kids, but I wouldn't want them for friends.
Microsoft Works 4.0
Outlook Express

1. Включвате компютъра.
2. Връзвате се в Internet.
3. Получавате съобщение през ICQ.
4. Посягате към мишката, за да прочетете съобщението *от ваш приятел...*

Така беше до скоро.

Ако сте инсталирали програмата MagicSpell for ICQ, представена в диска към февруарския брой на PC Mania, стъпка 4 би изглеждала така:

4. Посягате към мишката, за да чуете съобщението от ваш приятел...

MagicSpell for ICQ е разработка на 2B System Co., която дава възможност да направите по-приятно и забавно използването на ICQ. Как става това? В MagicSpell е използвана технологията Microsoft Agent, а също така е вграден т.нар. "text-to-speak" engine (т.е. конвертор на текст към реч). Така като краен резултат разполагате със симпатични анимирани персонажи, които могат както да озвучат вашия ICQ-chat, така и да четат вкаран в клипборда текст, да разказват вицове, да пеят песни, а ако не ги закачате – да се прозяват и тихичко да похъркват, заемайки съответните системни ресурси :-)

За да използвате MagicSpell, ви трябва поне Pentium 100, 16 MB RAM, около 10MB свободно дисково пространство, Windows 95/98 или NT 4.0 и звукова карта.

MagicSpell е интуитивна и изключително лесна за работа. Стартирайки програмата, ще забележите, че независимо от това дали в момента сте в Internet вашето ICQ ще се стартира и единственото, което трябва да направите, е да кликнете върху system-tray иконката, за да извикате избрания от вас персонаж. Необходимо е да се уточни, че в MagicSpell е заложен само магьосникът Merlin. Разбира се, можете да го смените, но за тази цел ще трябва да посетите някой от многото Microsoft Agent Web Ring сайтове, откъдето да изтеглите друг анимиран герой. До този момент има над 40 персонажа, като например можете да си инсталирате Бил, който странно наподобява шефа на известна софтуерна компания...

MagicSpell има вграден речник на най-често използваните в Internet съкращения, така например знакът ":-)" ще бъде прочетен като "smile" и т.н. Речникът може да бъде редактиран и обновяван, така че да могат да бъдат прочетени някои по-специфични съкращения, които вие и вашите приятели използвате.

Гласовете на анимираните герои също подлежат на промени. Можете да избирате между мъжки и женски гласове с най-различен тембър, темп на четене и сила на звука, които да асоциирате към вашата ICQ – листа, така че гласът на всеки от хората, с които си приказвате, да бъде различен. Трябва да се отбележи, че използването на "text-to-speak" engine дава възможност при прочитането на определен текст да се променя интонацията в зависимост от знака, с който завършва изречението, така че въпросът и удивлението да звучат като такива.

Един от най-често задаваните въпроси при използването на програми, базирани на Microsoft Agent и "text-to-speak" engine, засяга поддръжката на други езици освен английския. До този момент е налице такава за немски, френски, испански, японски и китайски. Както сами можете да се досетите, българският не е от поддържаните, което прави употребата на тази програма при нашите условия неуместна. Необходимо е както вие, така и хората, с които общувате през ICQ, да са с доста добри лингвистични познания, за да успеят на основата на английската фонетична система да напишат текст, който да прозвучи на нещо като български и да бъде разбираем.

А иначе програми от този тип дават възможност да се създадат говорещи уебсайтове и то без да е необходимо да чакате часове докато се заредят. Факт е и използването им в игрите. Като пример може да посочим Turok 2, където говорът е базиран именно на тази технология. Очевидно "text-to-speak" engine-а има своя потенциал, който ще се развива, а доколко ще се наложи и ще намира нови приложения – това ще покаже бъдещето.

Владислав Маринов

СЪБОТА 12 ч. 96,7 УКВ
Микрофон и мишка
Компютърно предаване за обикновени хора.
Всяка събота от 12 ч.
за контакти: тел. 206822
съвместна продукция на
PROPAGANDA
РАДИО ТАНГРА 96.7 УКВ

КНИЖАРНИЦИ
КОМПЮТЪРЕН СВЯТ

bgstore.com

за фенове

Варна, ул. "Прага" №3 /срещу книжния пазар/ тел: 052 / 607 974
Варна, ул. "Иван Аксаков" №31 /срещу МУ/ тел: 052 / 607 973
e-mail: comland@bgstore.com факс: 052 / 824 090
http://www.bgstore.com

НЕВИДИМАТА ХАРТИЯ

DATA
833
513
DATA COPY
A4 210x297mm
5x500 sheets
80 g/m² white
Produced by MoDo Paper Husum in Sweden.

Когато използвате
Data Copy
не мислите за
нищо друго освен
за РАБОТАТА си...

KOEL·H LTD

ОФИСИ		ЯМБОЛ	046/21-160
СОФИЯ	02/44-91-38	КАЗАНЛЪК	0431/49-993
ПЛОВДИВ	032/23-60-89	ВИДИН	094/4-27-03
ВАРНА	052/25-90-27	БЕЛОГРАДЧИК	0936/54-00
ПЛЕВЕН	064/70-535	БЛАГОЕВГРАД	073/29-220
ДИЛЪРИ			
БУРГАС	056/800-702		
СТАРА ЗАГОРА	042/27-689		
ПЛОВДИВ	032/263-073		
В. ТЪРНОВО	062/22-034		

...и никакви проблеми

DATA COPY